HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

April 4/88

Licht ins Dunkel

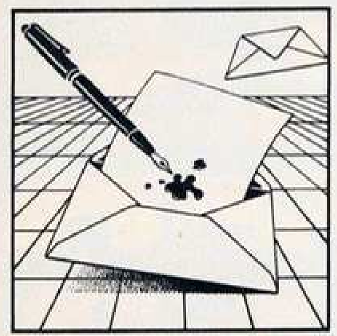
Black Lamp

Faszination Archimedes

Zarch

Tips und Tricks bei





Leserbriefe

So wird man zum Spiele-Freak

Regelmäßige Leser des Spiele-Teils werden sich im Laufe der Zeit an unser festes Tester-Team gewöhnt und die Vorlieben der einzelnen Redakteure kennengelernt haben. In dieser Ausgabe ist ein Kollege mit von der Partie, der sonst nur für den »Nicht-Spieleteil« der Happy-Computer schreibt: Hartmut »wo« Woerrlein. Der Test des faszinierenden Archimedes-Spiels »Zarch« stammt von ihm.

Hartmut ist eigentlich kein Spiele-Freak, sondern mehr den ernsthaften Seiten des Computerlebens zugeneigt. Doch als er den neuen Super-Computer Archimedes testete, schaute er sich pflichtbewußt auch das erste Spiel für dieses Modell an: Zarch. Im Lauf der Wochen wurde aus einer lockeren Freundschaft eine innige Beziehung: Der Archimedes wird immer weniger für Benchmark-Tests und ähnliche ernsthafte Dinge angeschaltet, sondern dient vielmehr als 32-Bit-Spielekiste: Aus Hartmut ist der erfahrenste Zarch-Spieler der Redaktion geworden (aktueller High Score: 34192 Punkte). Wer ihn bei seinen Flug-Sessions auf dem Archimedes erlebt, hat das äußerst befriedigende Gefühl, daß ein weiterer »Nicht-Spieler« erfolgreich bekehrt wurde...

Wenn man an manchen langen Abenden den Ballergeräuschen von Zarch nachgeht und in unserem Archimedes-Zimmer landet, kann man sogar unseren Chefredakteur bei tollkühnen Flugmanövern bewundern (er spielt noch nicht ganz so effektiv wie Hartmut, aber nicht minder engagiert).

Wer sich auch zum Kreis der Spieler-Naturen zählt, für den ist folgende Meldung interessant: seit dem 22. Februar ist die dritte Ausgabe unseres Specials »Power Play« am Kiosk. Spiele-Fans sollten mal hineinschnuppern, denn es werden jede Menge neue Tests, Tips, aktuelle Previews und Storys geboten.

Euer

Heinrich Lenhardt

Aggressiv und imperialistisch

In Ihrer Dezember-Ausgabe druckten Sie eine ganzseitige Werbeanzeige für das Computerspiel »Hunt for Red October« (»Jagd auf Roter Oktober«) ab. Berichten meines Bekanntenkreises zufolge handelt es sich bei diesem »Spiel« um ein sowjetisches Unterseebot, dessen Besatzung versucht, zu den amerikanischen Streitkräften »überzulaufen«. Alleine der Spielinhalt sollte es Ihnen verbieten, derartige Computer-Programme in Ihre Zeitschrift aufzunehmen.

Dieses Spiel stellt ein propagandistisches und volksverhetzendes Machwerk reaktionärer und antisowjetischer Kräfte dar. Allein der Titel verrät die aggressive imperialistische Grundhaltung jener Kriegshetzer.

(Frank Pohlmann, Dinslaken)

Die Meinung der Redaktion ist, daß man den Inhalt von Computerspielen allgemein nicht zu ernst nehmen sollte. Und so schlimm ist die Story des angesprochenen Programms auch nicht; da gibt es wesentlich härtere Fälle. Es ist halt eine erfundene Geschichte. Die Hersteller des Programms als »Kriegshetzer« zu bezeichnen, halte ich für etwas zu starken Tobak. Mich würde auf jeden Fall die Meinung der anderen Leser zu diesem Thema interessieren. (hl)

Mit 90 fängt das Leben an

Mir ist im Laufe der Zeit aufgefallen, daß fast gar keine Spiele mehr den Sprung über die 90-Punkte-Grenze bei der Happy-Wertung schaffen. Was ist mit Euch los? Gefallen Euch die Spiele heutzutage nicht mehr? Anscheinend doch, denn in der Power Play 1, von der ich übrigens voll begeistert bin, haben immerhin vier Spiele je neun Punkte (entspricht etwa 90 Punkten in Happy-Computer) erreicht.

(Andreas Schmidt, Heiligenhaus)

Wir waren eigentlich schon immer sehr knausrig bei der Vergabe von 90er-Wertungen. In der Geschichte unseres Wertungssystems gab es neben Wizball nur eine Handvoll Programme wie »The Sentinel« und »The Bard's Tale«, die Happy-Wertungen von 90 oder mehr erreichten. Natürlich gefallen uns immer noch viele Computerspiele, aber um über 90 zu kommen, muß ein Programm schon Spitzenklasse sein und eine langfristige Motivation garantieren.

Die Wertungssysteme von Power Play und Happy-Computer lassen sich nicht so direkt vergleichen. Ein Spiel, das in Happy einen mittleren 80er erhält, kann in Power Play aufgrund des gröberen Systems noch eine 9 erhalten. Außerdem ist die Besetzung des Redaktions-Teams, das die Wertungen bestimmt, bei Happy und Power Play zum Teil unterschiedlich. (hl)



And the winner is...: Der Gewinner unseres Gauntlet II-Spielautomaten wird gezogen. Alle Preisträger des Wettbewerbs aus Happy 12/87 findet Ihr unter Softnews in dieser Ausgabe.

Noch mehr über Vermeer

In der Ausgabe 1/88 von Happy-Computer nehmen Sie zu dem Brief von Oliver Opitz Stellung. Es ging um das Spiel »Vermeer«. Ich kann Ihnen nur zustimmen, daß dieses Spiel als Wirtschafts-Simulation recht unzureichend ist; nach meiner Meinung sogar zu primitiv. Aber es scheint sich ja nicht als solches auszugeben, sondern nur als einfaches Gesellschaftsspiel.

(Michael Wülker, Münster)

Amiga-Spiele: Eine Schande

Unserer Meinung nach ist es eine Schande von den Softwarefirmen, den Amiga so verkümmern zu lassen. Wenn den Programmierern schon keine Ideen für neue Programme kommen, so könnten sie doch wenigstens Spiele umsetzen, die sich auf 8-Bit-Computern bewährt haben.

Es sind bisher nur sehr wenige Spiele erschienen, die von den fantastischen Fähigkeiten des Amiga auch nur ansatzweise Gebrauch machen. Doch das scheint die Softwarefirmen nicht zu stören. Im Gegenteil, sie veröffentlichen immer mehr Spiele für den Atari ST. In unseren Augen ist das ein Schritt zurück in Richtung Vergangenheit. Denn was um alles in der Welt macht den Atari ST für die Programmierer reizvoller als den Amiga. Die Grafik kann es ja wohl kaum sein, denn in dieser Hinsicht steckt der Amiga den Atari ST doch locker in die Tasche. Beim Sound sieht es genauso aus und die übrige Amiga-Hardware lädt ebenfalls zur Spiele-Programmierung ein. Also kann das mangelnde Amiga-Interesse von seiten der Programmierer wohl nur von den niedrigen Absatzzahlen des Amiga gegenüber dem Atari ST herrühren.

Unserer Meinung nach ist es eine Schande von den Programmierern, den Amiga aus kommerziellen Gründen praktisch ungenutzt in der Ecke liegenzulassen. Wir hoffen, daß sich die Situation auf dem Softwaremarkt bald ändert, und daß irgendwann einmal ein Spiel erscheint, das würdig ist, auf dem Amiga zu laufen.

(Dirk Braunstein und Christoph Schmidt, Leverkusen)

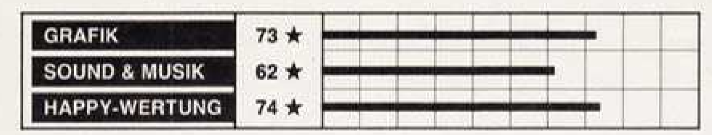
Man sollte den Programmierern nicht böse sein, wenn sie auch ein paar Mark verdienen wollen und im Zweifelsfalle den weiter verbreiteten Computer bedienen (was zumindest in England der ST und nicht der Amiga ist).

Wenn es nicht soviele Anwender gäbe, die Spiele nur kopieren und nie kaufen, hätten die Programmierer auch einen höheren Anreiz, mehr für den Amiga zu machen. (hl)

Strike Fleet

Nach der Simulation »PHM Pegasus« langt Lucasfilm jetzt in die vollen: Statt einem müden Tragflügel-Boot steuern Sie in »Strike Fleet« gleich eine ausgewachsene Flotte.

C 64 (Apple II)
59 Mark (Diskette)



GRAFIK	73 ★
SOUND & MUSIK	62 ★
HAPPY-WERTUNG	74 ★



Noch nie war Schiffe versenken so schwer wie heute

Ist es nicht der geheime Wunsch jedes Badewannen-Kapitäns, einmal eine ganze Flotte zu steuern? Jetzt ist es soweit: Mit »Strike Fleet« kann man ohne Gefahr für Leib und Leben in die Schlacht ziehen — natürlich nicht in der Badewanne, sondern auf dem C 64.

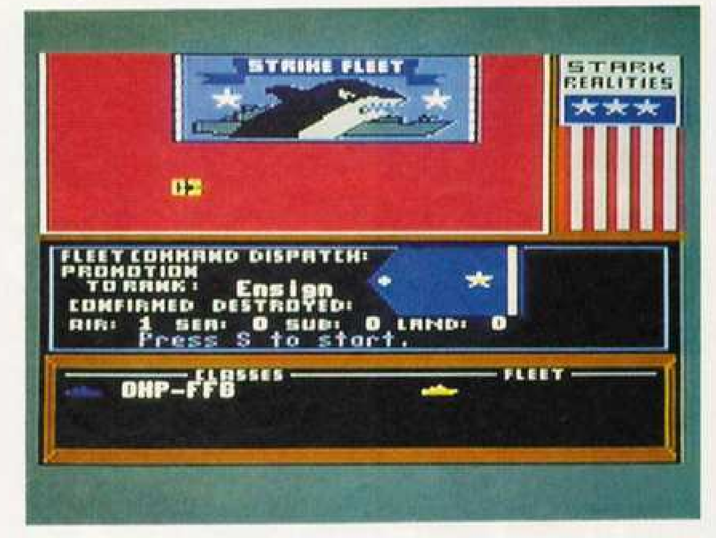
Der Spieler hat die Auswahl zwischen zehn Szenarien. Manche sind einfach, andere schon schwerer und manche äußerst knifflig zu handhaben. Fast alle haben einen aktuellen Bezug, die meisten kennt man sogar aus der Tagesschau. Da patroulliert man im persischen Golf, bewacht Öltanker vor Schnellboot-Angriffen oder versucht mit der britischen Flotte argentinische Kreuzer zu vernichten. Es gibt aber auch die Aufgabe, eine sowjetische Invasion zurückzuschlagen oder auf Welt-Patrouille zu gehen. Friedlich geht es auf keinen Fall zu.

Wenn man sich einen Auftrag herausgepickt hat, stellt man seine Flotte zusammen. Man hat die Wahl zwischen den verschiedensten Bootsklassen. Die Zusammensetzung der Flotte ist sehr wichtig für das Spiel und sollte sorgfältig vorgenommen werden. Bei manchen Aufträgen sind schon Schiffe vorgegeben, bei denen man nur den Namen, aber nicht den Typ ändern kann.

Zehn Missionen — ohne Kapitänspatent

Dann beginnt die Mission. Man kann zwischen einer Karte und der Brücke der Schiffe hin- und herschalten. Die Karte ist in jedem Ausschnitt zoombar und dient zum Planen von Verteidigung und Schiffsrouten. Wirklich interessant wird es aber erst auf der Brücke des Schiffs. Um Verwirrung zu vermeiden, haben alle Schiffe das gleiche Instrumentenbrett. Von dort aus kontrolliert man seine Waffensysteme, startet Hubschrauber und wehrt Angriffe ab. Leider reagiert die Tastatur-Steuerung etwas zäh und müde, aber nie so langsam, daß man in wirklich ernsthafte Schwierigkeiten kommen könnte.

Das Besondere an Strike Fleet ist, daß man zwischen den einzelnen Schiffen umschalten kann. Jedes Schiff hat seine Waffensysteme, eigene Hubschrauber und kann in jede Richtung gesteuert werden. Es kann auch einmal vorkommen, daß während einer Fahrt lange nichts passiert. Damit man dann nicht ewig vor dem Computer sitzt und sich langweilt, haben die Programmierer eine einstellbare Zeitkompression eingebaut.



Eine erfolglose Mission und schon schrubbt man das Deck



Die »Kid« wurde soeben zum Flaggschiff gekürt

Wenn es zum Kampf kommt, sollte man allerdings auf Echtzeit umschalten, denn man ist gut damit beschäftigt, Raketen abzuwehren, Torpedos auszuweichen und seine Flotte zu schützen.

Sobald man ein paar Missionen gespielt hat, sollte man sich eine Datendiskette bereitlegen und seine Missionen auf »Campaign« umstellen. Man kann die Aufträge zwar nicht mehr einzeln auswählen, bekommt dafür aber eine bessere Punktzahl und entsprechende Beförderungen, wenn man seine Mission erfüllt. Nur hier kann man eine längerdauernde Karriere machen. Wer weiß, vielleicht ist sogar ein Admiralstitel drin?

Strike Fleet ist das neueste Programm von Lucasfilm Games. Wie beim Vorgänger PHM Pegasus wirkte »Koronis Rift«-Schöpfer Noah Fahlstein bei diesem Projekt mit. Im Gegensatz zum Vorgänger berücksichtigt Strike Fleet mehr Simulationsaspekte: Schiffe können auf Grund laufen oder bewegen sich anders, wenn sie getroffen wurden. Das Programm ist sehr detailgetreu und spielt sich spannend. Sobald man seinen ersten Öltanker in der Straße von Hormus verloren hat, wird man vorsichtig und beginnt taktischer zu denken. Auch grafisch wird einiges geboten: die Karte wirkt seemännisch, anfliegende Raketen haben einen kleinen Feuerschweif und man kann Explosionen im Fernglas erkennen. Auch das Handbuch verdient ein Lob: es ist sehr ausführlich und bietet einen guten Einstieg für alle Hobby-Admirale. Man sollte es sich unbedingt genau durchlesen, bevor man zu spielen beginnt.

Simulationen-Freaks und Strategen kommen bei Strike Fleet voll auf ihre Kosten; reine Actionspiel-Fans sollten lieber erst einmal testspielen.

(al)

Von Jenseits
Ihrer
Dunkelsten Träume

Platoon

Von der Leinwand auf den Computer-Monitor: Die Software-Umsetzung des Anti-Kriegsfilms »Platoon« ist jetzt erschienen.



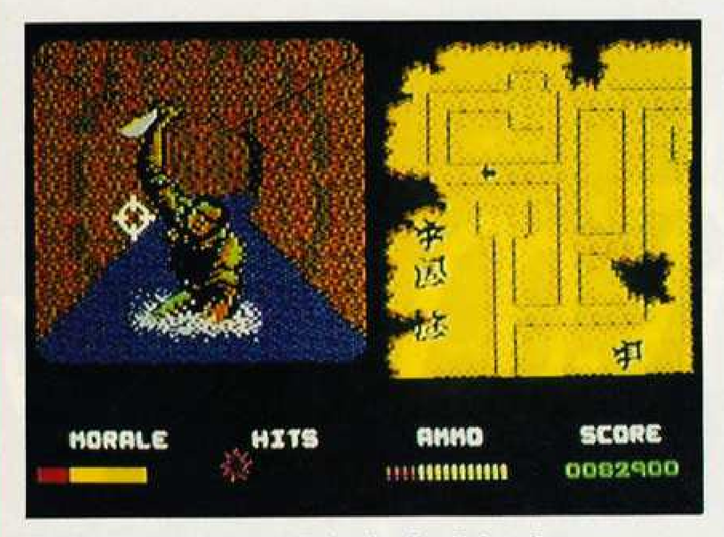
Ein fünf Mann starker amerikanischer Stoßtrupp – »Platoon« genannt – kämpft sich durch den vietnamesischen Dschungel. Vietkongs und üble Burschen aus den eigenen Reihen machen einem das Leben schwer; man läuft sogar Gefahr, von Napalm-Bombern der eigenen Nation erwischt zu werden.

Dieses düstere Szenario bietet das Computerspiel »Platoon«, das auf Oliver Stones gleichnamigem Vietnam-Film basiert. Das Spiel besteht aus vier Programm-Teilen, die einzeln geladen werden. Die Anti-Kriegsbotschaft des Films kommt hier nicht so ganz rüber, denn in allen Abschnitten muß man ordentlich ballern, um zu überleben.

Für jeden der fünf Soldaten gibt es eine eigene Status-Anzeige, die über Gesundheitszustand und Munitionsvorrat informiert. Im Spiel kann man jederzeit zwischen den fünf Soldaten umschalten.

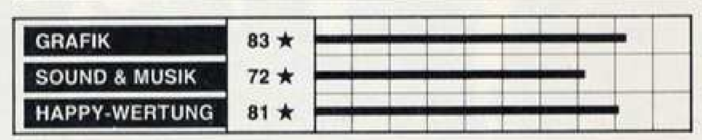
Action-Fans, die keine Bedenken wegen der kriegerischen Handlung haben, bekommen bei der C 64-Version einiges geboten. Die einzelnen Abschnitte bieten starke Grafik und spielen sich sehr gut.

Bei diesem Programm hat man kaum einen Augenblick Zeit, um einmal tief durchzuatmen – der nächste Gegner kommt bestimmt. Außerdem ist man bestens motiviert, weil man alle Abschnitte einmal kennenlernen will. Es nervt lediglich etwas, daß man nach dem Verlust aller Leben wieder ganz von vorne beginnen muß. Doch selbst ein geübter Spieler bleibt gefordert, weil sich Unachtsamkeit sofort bitter rächt. (hl)



Vorsicht, Messerstecher: Action in allen Lebenslagen

C 64 (Schneider CPC, Spectrum, Amiga, Atari ST)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark Diskette



GRAFIK	83 ★
SOUND & MUSIK	72 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

Vom Film zum Spiel

Die C 64-Version von Platoon stammt von Ocean-Programmierer Zak Townshend. In einem Interview konnten wir ihm einige Fragen zu seiner Arbeit stellen.

Happy: Zak, du bist erst 19 Jahre alt und schon fest angestellter Programmierer bei Ocean. Wie bist du zu dem Job gekommen?

Zak: Als ich mir vor ein paar Jahren meinen C 64 kaufte, habe ich erst Basic und dann Maschinensprache gelernt. Vor etwa 18 Monaten, ich ging damals noch zur Schule, habe ich selbstgeschriebene Demos an Ocean geschickt. Daraufhin hat man mich eingeladen und mir die Stelle angeboten.

Happy: Bekommst du ein festes Gehalt oder wirst du auf Provisions-Basis bezahlt?

Zak: Ich arbeite als Angestellter und beziehe ein Monatsgehalt. Am Umsatz meiner Spiele bin ich nicht beteiligt. Es hat einige Vorteile, wenn man fest bei einer Firma programmiert. Man kann besser mit Kollegen – zum Beispiel den Grafikern oder den Musik-Experten – zusammenarbeiten.

Happy: Du hast das Spiel-Design und die C 64-Programmierung von Platoon gemacht. Ist es nicht schwierig, ein Spiel zu einem Anti-Kriegsfilm zu schreiben?

Zak: Ich habe zusammen mit ein paar anderen Leuten das Design gemacht. Wir haben uns über einen Monat lang nur überlegt, wie das Spiel aussehen könnte, ohne irgend etwas zu programmieren. Ich habe mir den Film Ende Mai '87 angesehen, als er in die englischen Kinos kam und dann die ersten Ideen für das Spiel ausgebrütet. Nach dem Design habe ich vier Monate gebraucht, um die C 64-Version zu programmieren. An diesem Projekt haben mehrere Leute ein halbes Jahr gearbeitet. Wir wollten das beste Spiel zu einem Film machen, das bisher erschienen ist, und vor allem die Atmosphäre rüberbringen.

Happy: Aber es wird ganz schön viel geschossen.

Zak: Computerspiele sollten nicht zu gewalttätig sein. Platoon ist in dieser Hinsicht noch an der Grenze dessen, was ich für erträglich halte.

Happy: Von wem stammt der digitalisierte Schrei?

Zak: Eines schönen Tages stellten wir in einem Zimmer ein Tonbandgerät auf und luden alle Mitarbeiter ein, vorbeizukommen und einen Probeschrei zu wagen. Das muß sich für jemanden, der gerade draußen am Fenster vorbeiging, sehr merkwürdig angehört haben. Am Ende des Tages hörten wir uns dann alles noch einmal an und stellten fest, daß einer von meinen Schreien am besten paßte.

Happy: Welche fünf Spiele würdest du mit auf eine einsame Insel nehmen?

Zak: Platoon natürlich (lacht). Außerdem »Dropzone«, eine gute Version von »Space Invaders«, »Uridium« und »Arkanoid«.

Happy: Spielst du viel in deiner Freizeit?

Zak: Nicht mehr so viel wie früher. Wenn du als Programmierer arbeitest, ist ein Computer-Bildschirm das letzte, was du sehen willst, wenn du nach Hause kommst.

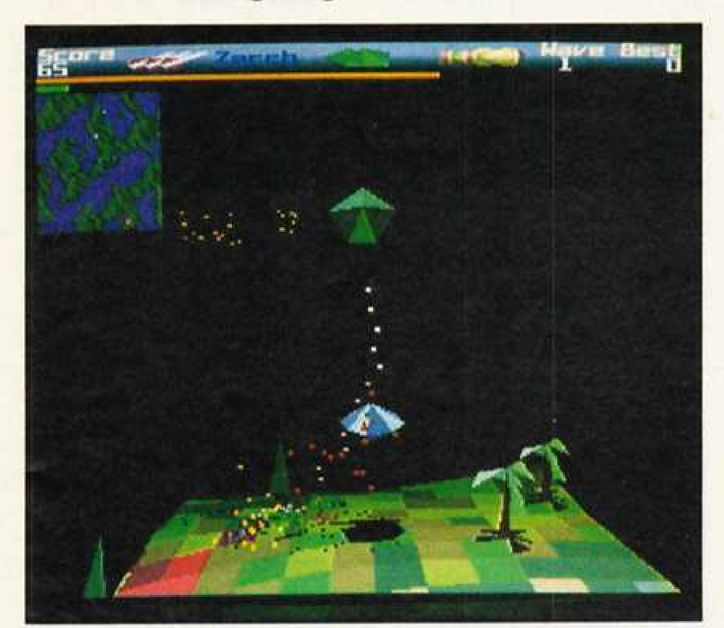
Happy: Danke für das Interview und alles Gute für die Zukunft! (hl)

Zarch

32-Bit-Power für Spiele-Freaks: Das erste Spiel für den Super-Computer Archimedes stammt von »Elite«-Co-Autor David Braben. Von seinem jüngsten Werk »Zarch« sind auch ST- und Amiga-Versionen geplant. Die atemberaubende Geschwindigkeit ist einzigartig.



Die Speeder versprühen ihre Viren-Fracht



Ruckfreies Scrolling zeichnet »Zarch« aus

Der biologische Krieg war nicht mehr abzuwenden. Die ersten angreifenden Gleiter des Feindes mit ihrer tödlichen Fracht treffen ein. Der Radarschirm zeigt deutlich, wie sich die mit tödlichen Viren befallenen Gebiete immer weiter vergrößern.

Der Feind setzt verschiedene Waffensysteme ein, um sicherzugehen, daß die Verteidigung so schwer wie möglich fällt. Schlimm sind seine »Seeder«, die dicht über dem Boden schweben und den Virus versprühen. In bewohnten Gegenden mit vielen Häusern landen sie sogar und geben den Virus konzentriert ab. Doch auch wenn sie wehrlos auf dem Boden herumsitzen, fällt ein Angriff schwer. Die Steuerung zwischen den Bäumen ist alles andere als einfach. Durch das rasante Tempo streift man schnell ein Haus oder einen Strauch und der Gleiter ist hinüber — ein Schiff weniger. Eine Rauchfahne steht über den Trümmern und die Splitter des Gleiters fliegen durch die Gegend.

Nicht ganz so wehrlos wie die Seeder sind die »Dronen« des Gegners. Sie fliegen mit konstanter Boshaftigkeit immer von oben einen Angriffsflug. Nach oben kann man nicht schießen und ist relativ wehrlos. Dronen »treiben« Ihren Gleiter so lange hoch, bis ab einer gewissen Höhe die Triebwerke nicht mehr arbeiten. Ein leichtes Spiel für die Angreifer.

Mit zunehmender Spieldauer wird der Feind aggressiver. »Zielsuchraketen«, die ohne Rücksicht auf Verluste auf Ihren Gleiter zusteuern und mit ihm kollidieren, sind sehr schwer zu treffen, weil sie immer von hinten kommen.

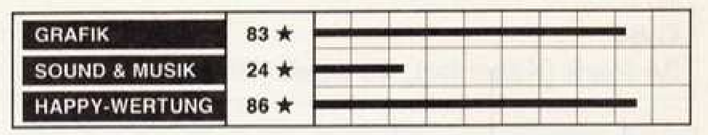
Wenn das schon alles wäre, könnte man schnell die Angreifer in den Griff bekommen. Doch die gefährlichen Schiffe mit guten Schutzschildern warten mit anderen Waffen auf. Sie feuern ihre Laserkanonen schneller und werfen nebenbei noch Virus-Bomben ab. Die Schlacht ist kaum zu gewinnen.

Dieses atemberaubende Spiel heißt Zarch und läuft momentan nur auf einem Computer: dem »Archimedes« von Acorn. Dabei handelt es sich um einen superschnellen Computer mit »Risc-Technologie«. Mit einem Risc-Chip wird der Archimedes deshalb so schnell, weil der Prozessor mit sehr wenigen Befehlen auskommt und deshalb die Chip-Architektur nicht so aufwendig und langsam ist: ein Befehl wird in einem Taktzyklus abgearbeitet. Der Archimedes schafft damit die mehrfache Geschwindigkeit eines 68000er, der im Atari ST oder Amiga seine Arbeit verrichtet. Dadurch entsteht die völlig ruckfreie dreidimensionale Darstellung.

Eine völlig neue Spiele-Dimension ist angebrochen, da der Archimedes mit seiner immensen Geschwindigkeit ganz neue Programm-Ideen entstehen läßt. Jedes Amiga- oder ST-Programm ist dagegen lahm. Jedenfalls hat Programmierer David Braben nach seinem Hit »Elite« wieder einen Volltreffer gelandet. Es sind zwar Umsetzungen von Zarch angekündigt, doch selbst auf dem Amiga ist es fraglich, ob die Grafik die Geschwindigkeit der Archimedes-Version erreicht.

Wer sich mit der Steuerung vertraut gemacht hat, den läßt Zarch so schnell nicht wieder los. Das Fluggefühl ist dank der fließenden 3D-Darstellung fantastisch. (wo)

Archimedes (Amiga, Atari ST)
70 Mark (Diskette)



GRAFIK	83 ★
SOUND & MUSIK	24 ★
HAPPY-WERTUNG	86 ★

Zarch und seine Folgen

Ich fahre mit meinem Wagen auf der A9 von München in Richtung Nürnberg. Eine hektische Fahrt. Viele LKWs und der Feierabend-Verkehr machen die Autobahn dicht. Plötzlich drehe ich mich um, damit ich mehr sehen kann, als der Rückspiegel offenbart. Ich war sicher, daß mir eine Zielsuchrakete folgte und mich fast erwischt hätte. Doch da sind nur Autos. Ich sehe wieder nach vorne und suche neben meinem Tachometer vergeblich meinen Radarschirm. Aber da ist nichts. Sind meine sämtlichen Radarstationen etwa schon abgeschossen? Die Drone hinter mir feuert mit ihrer Laser-Kanone. Ich reiße mein Steuer hoch...

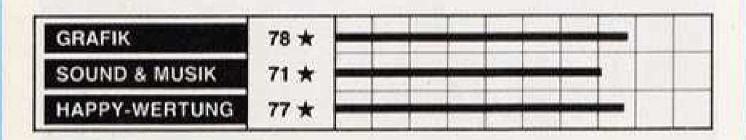
Ich muß verrückt sein. Auf der A9 gibt es keine Zielsuchraketen und in meinem Auto keinen Radarschirm. Die Drone hinter mir war ein LKW, dem meine Fahrweise aufgefallen ist. Es ist das Spiel, das mich so quält. Zarch auf dem Archimedes hat mich gefesselt wie kein anderes Spiel zuvor. Ich spiele selten mit meinem Computer und wenn, dann meistens eine gute Partie Schach. Aber da gibt es auch keinen Laser.

Zarch fesselt und wenn man erst einmal die Steuerung mit der Maus im Griff hat, kann es mitunter schon zu Problemen mit der Steuerung des eigenen PKW kommen.

Einziger Haken bei Zarch: Die Handlung ist etwas geschmacklos und man hätte die Thematik sorgfältiger auswählen sollen. (wo)

Black Lamp

Atari ST (C 64, Schneider CPC)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Kenny Everett und Steve Cain haben ST-Besitzern mit »Star Trek« eines der besten Spiele für diesen Computer beschert. »Black Lamp«, das neue Programm des Duos, handelt nicht von den unendlichen Weiten des Weltraums. Vielmehr hat der Hofnarr Jolly Jack alle Hände voll zu tun, um im 256 Bilder großen Königreich Allegoria nach Lampen zu suchen. Es gibt jeweils neun Lampen in neun Farben, die er finden und in Lampentruhen abliefern muß. Erst wenn alle 81 Funzeln am rechten Ort deponiert sind, ist das Spiel gelöst.

Im Spiel wimmelt es nur so von bösen Buben, die alle auf Jacks Lebensenergie scharf sind: Werwölfe und Hexen, Trolle und Kobolde gehören zu den Verfolgern. Per Feuerknopfdruck aktiviert Jack seinen Zaubergürtel und schießt mit einem Energiestrahl. Die stärkeren Monster vertragen mehrere Treffer, bis sie vernichtet sind. Die gefährlichsten Gegner sind die Drachen, die jede schwarze Lampe bewachen.

Auf seiner Suche findet Jack auch Nahrungsmittel, die ihm Lebensenergie bringen. Sammelt man je fünf Musikinstrumente, Waffen oder Juwelen auf, wird für eine gute halbe Minute lang ein Extra aktiviert: Jack kann dann entweder unbeschadet tief fallen, wird unverwundbar oder erhält einen Super-Zapper, der jedes Monster mit einem Schuß wegputzt.

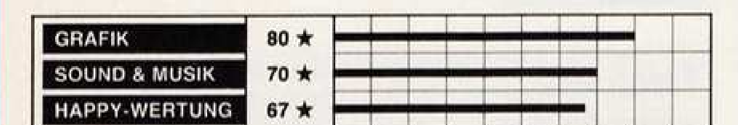
Bei diesem kurzweiligen Action-Adventure sind vor allem schnelle Reaktionen und Joystick-Geschick gefragt. Kein Spiel ist wie das andere: Zu Beginn werden Lampen und Szenarien immer neu per Zufall verteilt. Die ST-Grafik ist schön gezeichnet und animiert. Die Spielfigur reagiert für meinen Geschmack leider etwas zu langsam und es greifen oft zu viele Gegner auf einmal an. Wer solche Action-Plattformspiele mag, wird trotz dieser Schönheitsfehler seinen Spaß an Black Lamp haben, das nur mit Farbmonitor oder Fernsehgerät läuft. (hl)

Happy-Empfehlung:
Mittelschwere Action für einen oder zwei Spieler (abwechselnd). Etwas lahme Steuerung, aber hübsche Grafik.

Erste Hilfe:
Extras, die Lebensenergie bringen, erst mal liegenlassen und merken, wo sie sich befinden. Wenn man kurz davor ist, ein Leben zu verlieren, sollte man sie vernaschen.

Octapolis

C 64
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Wir schreiben das Jahr 3987. Das Galaktische Imperium ist mächtiger als je zuvor. Mittlerweile wurde beinahe die ganze heimische Galaxis erobert; bis auf einen winzigen Planeten — »Octapolis«. Acht Städte auf dessen Oberfläche trotzten bis heute erfolgreich den Flotten des Imperiums. Hunderte von erfahrenen Söldnern wurden vom Galaktischen Geheimdienst angeworben, die Städte zu vernichten. Alle haben versagt. Nun sind Sie an der Reihe.

Sieht man von der dramatischen Hintergrundgeschichte ab, präsentiert sich Octapolis als ungewöhnliche Kombination aus Action- und Geschicklichkeitsspiel. Der Action-Teil erinnert auf den ersten Blick an das Ballerspiel »Sanxion«. Das Gefecht wird aus zwei Blickwinkeln gezeigt. Zu diesem Zweck ist der Bildschirm in der Mitte geteilt. Sie sehen Ihr Raumschiff sowohl von oben als auch von der Seite. Feindliche Abfangjäger, die sich im Formationsflug nähern, machen Ihnen das Leben schwer. Nach kurzer Zeit dürfen Sie landen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Raumschiffe abgeschossen wurden oder nicht.

Nachdem man die Action-Sequenz erfolgreich überstanden hat, geht es im Untergrund weiter. Gutes Timing und viel Fingerspitzengefühl beim Springen sind gefragt. Innerhalb eines Zeitlimits müssen Sie zu Fuß fünf Räume mit unzähligen Plattformen und Monstern durchqueren. Ein Laser ist Ihre einzige Waffe. Leider sind die Monster, ob groß oder klein, dagegen immun. Weniger Probleme bereiten die »Bösen Augen«. Meistern Sie auch diese Aufgabe, wartet schon die zweite Stadt.

Leider ist keines der beiden Teilspiele herausragend. Bis auf die Besonderheit mit den beiden Blickwinkeln, aus denen man das Raumschiff sieht, ist die Action-Sequenz dürftig. Dagegen verblüfft das Plattformspiel mit atemberaubender Grafik. Die Sprites sind sehr eindrucksvoll. Überhaupt ist der Geschicklichkeitsteil der weitaus interessantere von beiden. (mg)

Happy-Empfehlung:
Ungewöhnliche Kombination aus Baller- und Plattformspiel. Keines der beiden Teilspiele konnte überzeugen. Hervorragende Monster-Grafiken.

Erste Hilfe:
Je mehr Raumschiff-Formationen abgeschossen wurden, desto weniger Monster stören auf den Plattformen.

AUTOGRAMM? – NA KLAR!

Der Hit ist gelandet, vor Autogrammwünschen können Sie sich kaum noch retten. Alles kein Problem mit TO BE ON TOP – dem Hitparaden-simulator!

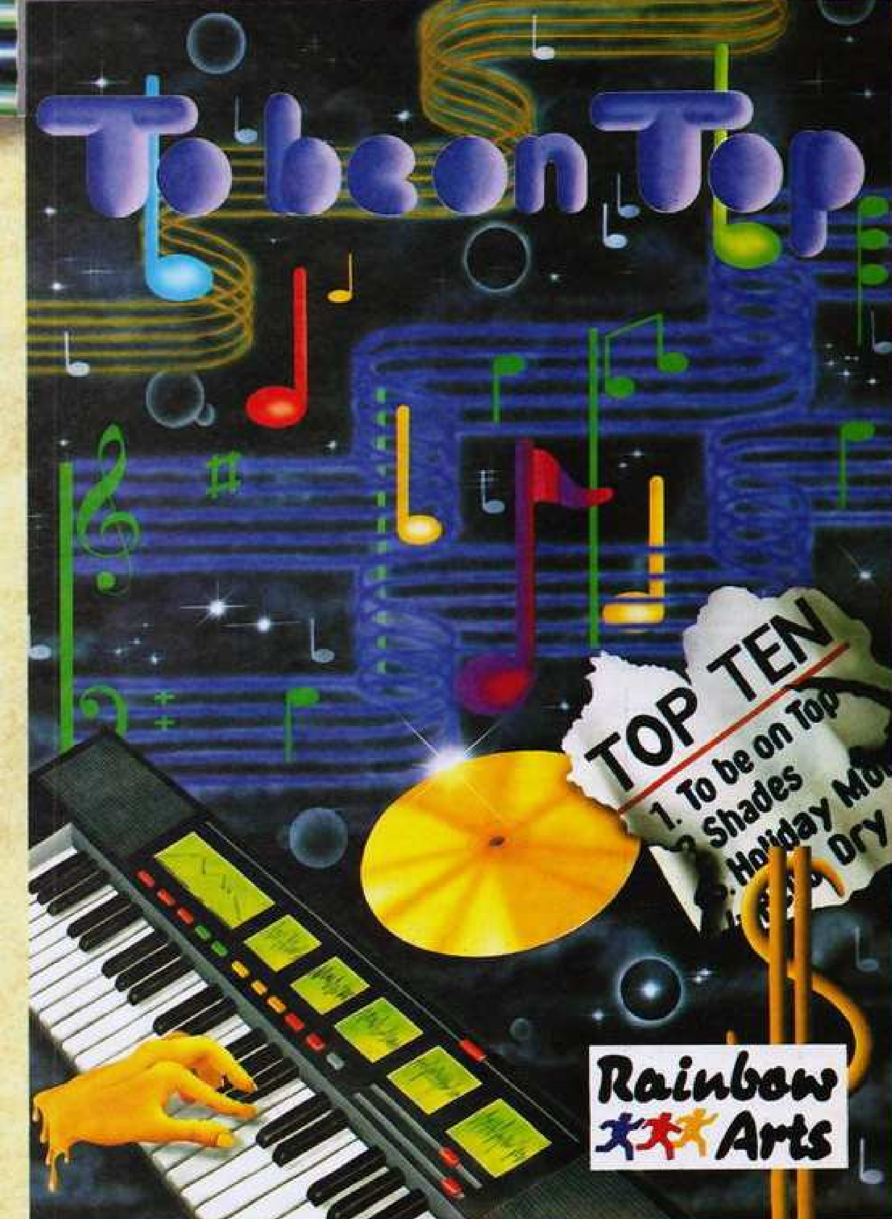
Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notorisch abgebrannter Schüler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ohne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen.

Das völlig neue Spielprinzip wird auch Sie begeistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß. Lassen Sie Ihrer Creativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HÜLSBECK. Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständlich sind. Sogar eine komplette Hitparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?
ASM (Carsten Borkmeyer): „Ein origineller Augen- und Ohrenschmaus vom Soundmagier Chris Hülsbeck". „TO BE ON TOP setzt neue Maßstäbe".

TO BE ON TOP gibt es für den COMMODORE 64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA.





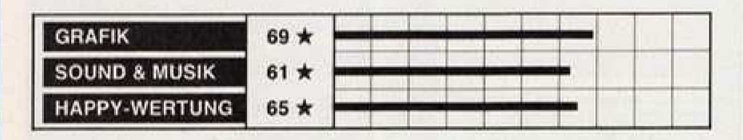


VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

Garrison II

Amiga
69 Mark (Diskette)



GRAFIK	69 ★
SOUND & MUSIK	61 ★
HAPPY-WERTUNG	65 ★



Wenn sich ein Programm gut verkauft, folgt der zweite Teil mit ziemlicher Sicherheit. Deshalb wundert es wohl kaum jemanden, daß in diesen Tagen die Fortsetzung des erfolgreichen »Gauntlet«-Verschnitts »Garrison« erscheint.

Das Spielprinzip ist bei »Garrison II« das gleiche geblieben. Ein bis zwei Personen kämpfen sich durch zahlreiche Labyrinthe, allzeit auf der Hut vor angriffslustigen Monstern. Fünf Spielfiguren, die in den Kriterien Geschwindigkeit, Nahkampf, magische Kraft, Rüstung, Schußgeschwindigkeit und Schußkraft unterschiedliche Talente aufweisen, stehen zur Wahl. Im Laufe des Spieles kann man diese Eigenschaften durch das Aufsammeln von bestimmten Gegenständen verbessern.

An Garrison II können sich insgesamt fünf Spieler beteiligen. Allerdings dürfen in jedem Level nur bis zu zwei Personen gleichzeitig spielen. Zu Beginn einer neuen Runde wird festgelegt, welches Pärchen jetzt an die Reihe kommt. Neben den Monstern sorgen unter anderem unsichtbare Mauern, bewegliche Wände und kleine, aber fiese Kobolde für Wirbel. Jede Berührung mit einem der Widerlinge schadet der Gesundheit des tapferen Streiters. Diverse Extras lockern den Spieleralltag merklich auf. Erfreulicherweise gibt es für jede Spielfigur eine eigene High Score-Liste, die auf Diskette gespeichert wird. Bis auf die 128 Labyrinthe bietet Garrison II im Vergleich zu seinem Vorgänger keinerlei neue Ideen oder Spielelemente.

Wer Garrison I noch nicht hat, und eine Gauntlet-Variante für seinen Amiga will, der sollte sich Garrison II genauer ansehen. Grafik und Sound sind recht ordentlich. Enttäuschend ist dagegen das Scrolling. Man kann schneller laufen, als sich das Spielfeld verschiebt. Ähnlich wie Gauntlet macht Garrison II zu zweit am meisten Spaß, zumal sich die Recken gegenseitig beschießen können. (mg)

Happy-Empfehlung:
Unterhaltsames Labyrinth-Ballerspiel im Gauntlet-Stil für ein bis fünf Spieler (bis zu zwei gleichzeitig). Wenig Unterschiede gegenüber Garrison I.

Erste Hilfe:
– Sofort nach den Generatoren Ausschau halten und diese vernichten.
– »Teamwork« ist sehr wichtig. Gegenseitiges Behindern kann tödlich sein.

Super Hang-On

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)

GRAFIK	67 ★
SOUND & MUSIK	47 ★
HAPPY-WERTUNG	60 ★



Und wieder dröhnen die Motoren: In »Super Hang-On« fährt man ein Motorradrennen rund um die ganze Welt. Vor dem Start wählt man einen von vier Kontinenten aus, auf dem das Rennen stattfinden soll. Jeder hat einen bestimmten Schwierigkeitsgrad, der von recht einfach bis zu fast unmöglich reicht. Ein Kontinent ist in verschiedene Strecken unterteilt. Wenn man nicht innerhalb einer vorgegebenen Zeit das Ziel erreicht, wird man aus dem Rennen genommen. Wenn man schneller ist, wird die verbliebene Zeit als Bonus gutgeschrieben.

Damit man nicht immer nur auf einer Ebene dahinsaust, gibt es hin und wieder eine Steigung, die grafisch sehr gut gelöst ist und echt wirkt. Alle Strecken sind in CPC-Hires gezeichnet. Sie sind also detailliert, aber recht einfarbig.

Sobald man den Motor auf Maximum gedreht hat, kann man den Turbo einschalten. Das Motorrad beschleuningt dann problemlos auf satte 324 Stundenkilometer — nicht sehr realistisch, aber ungeheuer praktisch. Auf den Strecken gibt es natürlich jede Menge Konkurrenten. Wenn man mit einem von ihnen zusammenrempelt, bremst das Motorrad um zirka 100 Stundenkilometer ab — auch nicht sehr realistisch, aber ungeheuer ärgerlich. Man kann auch stürzen, wenn man über die Streckenbegrenzung hinauskommt und mit einem Hindernis zusammenrauscht. Dann wird man wieder auf die Strecke gesetzt, mit neuem Motorrad und Helm, versteht sich. Zu Beginn des Spiels fahren die Konkurrenten auf ihren Motorrädern nur stur geradeaus, aber in späteren Runden beginnen sie, gefährlich schnell die Fahrbahn zu wechseln.

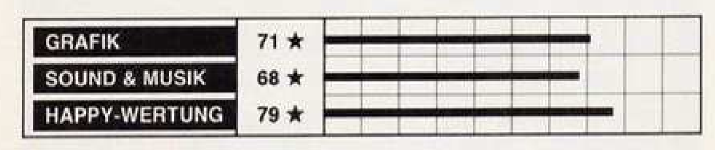
Super Hang-On kann man eigentlich nur denen empfehlen, die noch kein Motorradrennen auf dem Schneider CPC haben. Es spielt sich ähnlich wie »Enduro Racer«. Wem Beschleunigen und Abbremsen auf die Dauer zu langweilig werden, sollte von Super Hang-On besser Abstand halten. (al)

Happy-Empfehlung:
Umsetzung des Sega-Automatenspiels. Ziemlich schnell, ohne große Extramätzchen — ein Rennspiel pur.

Erste Hilfe:
– Lieber einmal die Geschwindigkeit herunterschrauben, als zu kollidieren, denn das Anfahren kostet zuviel Zeit.
– Die Joystick-Kontrolle sollte auf »High« stehen, damit man schnell reagieren kann.

Oids

Atari ST
79 Mark (Diskette)





Vor zirka einem Jahr wurde für den C 64 der »Gravitar«-Clone »Thrust« veröffentlicht. In diesen Tagen erscheint mit »Oids« eine leicht veränderte und aufgemotzte Variante für den Atari ST, die dem Spielhallenvorbild wesentlich näherkommt.

Ein feindliches Sternenvolk hat in einigen Galaxien strategisch wichtige Planeten erobert. Es liegt an Ihnen, die Oids, unterdrückte und ausgebeutete Roboter, zu befreien. Sie suchen sich also eine von sechs besetzten Galaxien aus und fliegen zum ersten Planeten. Leider stellen Sie dort fest, daß der Feind auf der Oberfläche des Planeten bereits zahlreiche Verteidigungsanlagen errichtet hat.

Das Raumschiff, mit dem Sie unterwegs sind, verfügt über zwei Waffensysteme. Zum einen gibt es die äußerst wirkungsvollen »Nova Bombs«, die leider nur in geringer Stückzahl vorhanden sind. Zum anderen leisten die »Nuclear Pellets« im Kampf gegen die Eroberer wertvolle Dienste. Ein Schutzschild, das allerdings nur kurze Zeit aktiv sein kann, sorgt für zusätzliche Sicherheit.

Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Neben Raumschiffen, die wild um sich schießen, und Verteidigungsanlagen, die mit Feuersalven nicht geizen, sind vor allem die Kraftfeld-Generatoren und die Teleporter zu beachten.

Ein Editor, mit dem man vorhandene Planeten verändern oder neue gestalten kann, ist auch mit von der Partie. Die selbstgebauten Planeten werden genauso wie der High-Score für jede Galaxis auf Diskette gespeichert.

Oids ist ein faszinierendes Ballerspiel, das nicht unbedingt durch tolle Grafik beeindruckt. Sie ist eher schlicht und zweckmäßig, obwohl die Explosionen sehr schick sind. Die für Action-Spiele ungewöhnliche Steuerung des Raumschiffs erfordert viel Feingefühl und Geschick. Dank des Editors und der zahlreichen Galaxien wird Oids bestimmt lange Zeit an den Bildschirm fesseln. (mg)

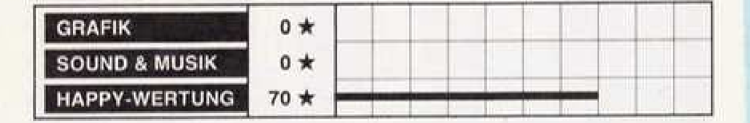
Happy-Empfehlung:
Vor Spielwitz sprühendes Ballerspiel im »Gravitar«-Stil mit Construction Set.

Erste Hilfe:
– Den Schutzschirm nur im Notfall einsetzen.
– Immer zuerst die Kraftfeld-Generatoren vernichten.
– Die Nova Bombs für die Gebäude mit Schutzschirm aufheben.

Sherlock

(The Riddle of the Crown Jewels)

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, C 64, Macintosh)
zirka 80 Mark (Diskette)




```
Holmes's Study                    Saturday   5:04:00 a.m.      Score:    1

You step back through time to your bachelor days, when you shared these
cluttered digs with the world's only consulting detective. Despite the mess,
you can see that the room is unchanged. The fireplace to the north has a pile
of letters transfixed to its mantelpiece by a jackknife. Next to them lies
Holmes's six-shot revolver, the tobacco slipper, and Holmes's favorite pipe.
The violin has been carelessly tossed onto a stack of obviously unread
newspapers.

Holmes is slouched on the sofa, lost in a black mood of despair. He is pale
and emaciated, and his sharp eyes burn with fever. He is staring at a phial
that he holds in one hand. His free hand rests near a hypodermic syringe in a
neat morocco case at his side. You realize that he is fighting a depression
brought on by what he calls "the dull routine of existence."

The bedroom door to the west is closed. The only other exit is the door to the
south.

>get newspaper
You take the newspaper.

[Your score just went up by 1 point. The total is now 1 out of 100.]
```

Es wurde oft geplant, ein paarmal sogar versucht, aber es war noch keinem Gangster gelungen, die Kronjuwelen aus dem Tower zu stehlen. Zumindest bis gestern abend. Heute morgen fand ein Wächter die Vitrine offen und die Juwelen geraubt. Und das kurz vor dem Kronjubiläum ihrer Majestät Victoria ...

Ganz klar, die Klunker müssen wieder her, bevor das gekrönte Haupt seinen leeren Hals und damit ganz Großbritannien in der Öffentlichkeit bloßstellt. Und wer wäre dazu besser bestimmt als Englands berühmtester Detektiv, Sherlock Holmes persönlich? Da der dreiste Dieb sogar einen Zettel hinterließ, in dem Holmes namentlich erwähnt wurde, ist es für ihn natürlich ein doppelter Anreiz, den Fall zu lösen. Die erste Spur ist dieser Zettel, der ein paar mysteriöse Botschaffen enthält.

In diesem Text-Adventure übernehmen Sie die Rolle des Leibarztes und Holmes-Busenfreundes Dr. Watson. Da Sherlock schon einen bestimmten Verdacht hat und um sein Leben fürchten muß, hält er sich bei den Nachforschungen sehr britisch zurück. Es ist also an Ihnen, den Fall zu knacken. Das ist nicht ganz einfach, aber ganz verzweifelte Watsons können sich Tips vom Programm geben lassen. Wer sich den Spaß des Selberlösens nicht nehmen lassen will, sollte auf sie verzichten.

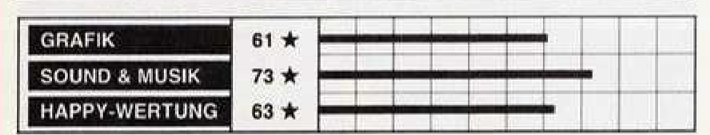
»Sherlock« ist ein weiteres Text-Adventure von Infocom. Es hat einen exzellenten Parser, eine clevere Handlung und viele logische Rätsel. Die Atmosphäre reicht nicht ganz an Spitzentitel wie »Stationfall« oder »Guild of Thieves« von Magnetic Scrolls heran. Wer aber gerne in Holmes-Manier Rätsel löst, wird an »Sherlock« Spaß haben. Die Amiga- und ST-Versionen sollen Sound-Effekte bekommen. (al)

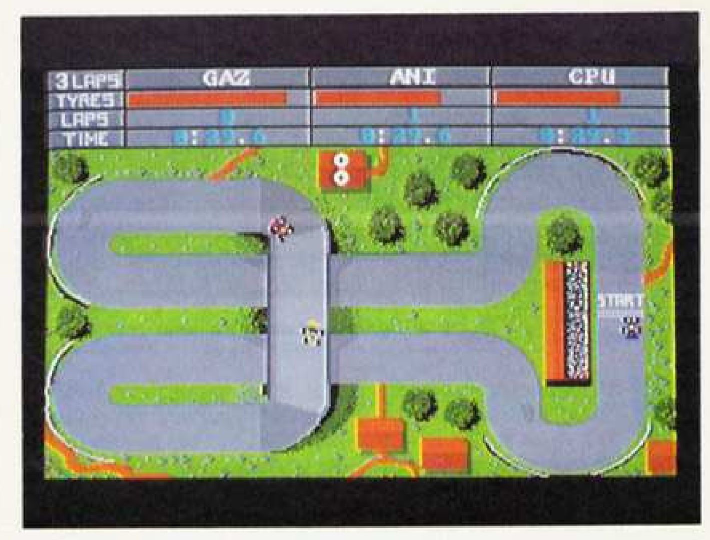
Happy-Empfehlung:
Eine eingebaute Hilfsfunktion macht das Adventure vor allem für Einsteiger interessant. Gute Englischkenntnisse erforderlich.

Erste Hilfe:
Eine Lampe ist in Holmes Schlafzimmer. Die Rätsel muß man lösen, wenn man nicht planlos herumirren will. Bei Tussaud: Es muß nicht leuchtend hell sein, um etwas zu sehen.

Karting Grand Prix

Amiga (Atari ST)
29 Mark (Diskette)





Auf dem Rummelplatz ist das Go-Kart-Rennen jedesmal eine Attraktion. Die kleinen, wendigen Flitzer fahren dank »Karting Grand Prix« nun auch auf Amiga und Atari ST um die Wette. Das Spielprinzip erinnert stark an den Spielautomaten-Hit »Super Sprint«: An die Stelle der Formel 1-Wagen treten eben die Go-Karts.

Bis zu zwei Spieler gleichzeitig plus einem Computer-Gegner dürfen sich am Rennen beteiligen. Acht unterschiedlich schwere Strecken stehen zur Auswahl. Die ersten paar Runden sollten Sie im Trainings-Modus fahren. Hier kann man in Ruhe die verschiedenen Reifenarten und Kettenräder testen.

Wenn Sie sich lange genug eingefahren haben, wird es Zeit, Ihr Können auch im Wettkampf unter Beweis zu stellen. Der erste Kurs darf nach Belieben ausgesucht werden. Passieren Sie nach drei Runden die Ziellinie als Erster, legt der Computer die zweite Strecke und die Wetterbedingungen fest. Jetzt kommt es darauf an, die richtige Kombination von Reifen und Kettenrädern zu finden. Das Rennen wird solange fortgesetzt, bis ein Computer-Go-Kart gewinnt.

Karting Grand Prix ist der bislang gelungendste Super Sprint-Clone für den Amiga. Trotzdem reißt er einen nicht vom Hocker. Positiv überrascht waren wir von den Digi-Sounds. Die Programmierer haben nicht irgendwelche 08/15-Soundeffekte digitalisiert, sondern sich dabei Gedanken gemacht, ob sie auch zum Spiel passen. Die Bremsgeräusche klingen zum Beispiel fantastisch echt beim Amiga.

Die Steuerung des Go-Karts ist sehr gewöhnungsbedürftig: Das Fahrzeug beschleunigt, wenn der Joystick nach oben gedrückt wird; mit dem Feuerknopf wird gebremst. Wir waren mit dieser Lösung nicht sehr glücklich.

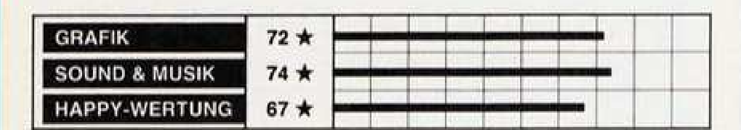
Wer ein Spiel dieser Art für seinen Amiga haben will, sollte sich das erfreulich preiswerte Karting Grand Prix genauer ansehen. Im Moment gibt es nichts Besseres für den Amiga. ST-Besitzer sollten sich lieber die Super Sprint-Version für ihren Computer zulegen. (mg)

Happy-Empfehlung:
Anständige »Super Sprint«-Variante mit Go-Karts. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig. Gewöhnungsbedürftige Steuerung, gute Digi-Sounds.

Erste Hilfe:
— Lieber langsamer, aber dafür sicher fahren. Schon ein Unfall kann das Aus gegen den Computer-Gegner bedeuten.

Rastan

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)





Wieder einmal ist ein waschechter Barbar Held eines Computerspiels. Diesmal heißt der edle Recke »Rastan«. Er ist König im Land Maranna und muß sich gegen den bösen Zauberer Karg wehren, der auf seinen Thron scharf ist. Der miese Karg hat die Höllenpforten geöffnet und das friedliche Barbarenland mit Leipziger-Monster-Allerlei überschüttet. Rastan kann sich das natürlich nicht gefallen lassen und geht los, um Karg einmal gehörig die Meinung zu sagen.

Auf dem Weg dahin begegnen ihm natürlich die Schergen des Karg, die ihm ans Leder wollen. Glücklicherweise ist Rastan mit einem Eineinhalb-Meter-Schwert ausgerüstet, mit dem er enorm draufhauen kann. Außerdem kann er verschiedene Waffen aufsammeln und anstatt des Schwertes benutzen. Von Zeit zu Zeit findet man auch Rüstungen und andere erfreuliche Dinge, die das Barbarenherz erwärmen.

In Rastan muß man nicht nur sinnlos draufhauen, sondern auch manche Geschicklichkeits-Prüfung bestehen: Da gibt es schwer zu meisternde Sprünge über reißende Flüsse oder kniffliges Lianengehüpfe.

Die Grafik, Aushängeschild jedes Action-Spiels, ist farbenfroh und detailliert. Besonders das Rastan-Sprite läßt sich sehen und zeigt neben einem wunderbar animierten Schlag viel Muskeln. Dazu gibt es einige hörenswerte Musikstücke. Leider ist das Spiel ein wenig langsam, worunter der Spielspaß merklich leidet. Es steht immer ein Level im Speicher; jeder weitere muß nachgeladen werden.

Zu Beginn des Spiels kommt man schnell vorwärts, später wird es jedoch ziemlich verzwickt. Fairerweise hat das Programm eine »Continue Game«-Funktion: Dreimal kann man an der Stelle weiterspielen, an der man sein letztes Barbarenleben ausgehaucht hat. (al)

Happy-Empfehlung:
Technisch saubere Automatenumsetzung. Für Action-spiel-Fans empfehlenswert.

Erste Hilfe:
Lieber öfter stehenbleiben und früh mit dem Schwert schwingen, um Energieabzug zu vermeiden. Wenn man nach oben springt und den Feuerknopf drückt, hüpft Rastan besonders hoch.





COMPUTER GAME

SPECTRUM
ATARI ST/AMIGA
AMSTRAD/C64

ariolasoft

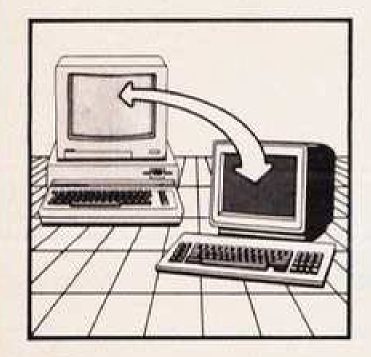


ATARI ST



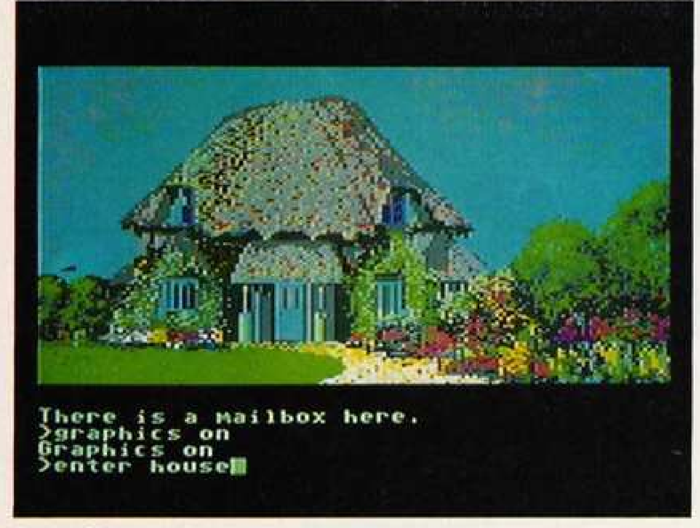
AMSTRAD





Kurz und bündig

Gut gemischt präsentiert sich diesmal die Umsetzungs-Ecke. Für die wichtigsten Computer sind Adaptionen prominenter Spiele erschienen. Im einzelnen besprechen wir diesmal Jinxter und Gauntlet II für den C 64, Wizball für MS-DOS-PCs, Enduro Racer und Wizball für Atari ST, International Karate + für Schneider CPC, Jinks für Amiga sowie Afterburner für das Sega Master System.

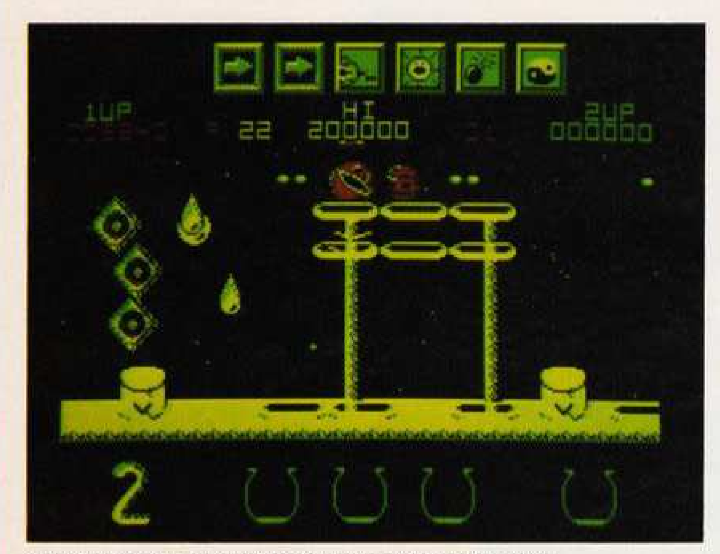


Bunt: »Jinxter« (Commodore 64)

C 64

Jinxter, das neue Adventure von Magnetic Scrolls, testeten wir in Ausgabe 1/88 auf dem Atari ST. Mittlerweile ist das Abenteuerspiel auch für den C 64 erschienen. Parser und Story des verzwickten englischsprachigen Programms sind gleichgeblieben. Bei den Grafiken muß man natürlich Abstriche machen, da der C 64 hier nicht so stark ist wie der ST. Für Commodore-Verhältnisse ist die Qualität der Bilder gut. Der Spielfluß ist allerdings ziemlich zäh, da das Programm fast ständig auf Diskette zugreift, was auf Dauer etwas nerven kann. Wenn man aber auf die Bilder verzichtet, gewinnt die C 64-Version merklich an Tempo. Für fortgeschrittene Adventure-Spieler mit guten Sprachkenntnissen ein empfehlenswertes Programm.

Die C 64-Umsetzung von *Gauntlet II* (Test der CPC-Version in Happy-Computer 2/88) konnte uns nicht so recht begeistern. Die Grafik ist eher ein Rück- als ein Fortschritt gegenüber Gauntlet I, was vor allem beim recht mäßigen Scrolling deutlich wird.



Schnell: »Wizball« (MS-DOS mit CGA-Grafikkarte)



Hoch hinaus: »Enduro Racer« (Atari ST)

MS-DOS

Gute Action-Spiele für MS-DOS-PCs sind rar. Um so mehr dürfen sich Besitzer eines PCs mit CGA-Grafikkarte über die MS-DOS-Umsetzung von *Wizball* freuen. Diese Version kommt natürlich nicht an das klassische C 64-Original heran (siehe Ausgabe 8/87), holt aber Erstaunliches aus den bescheidenen Grafik-Fähigkeiten des CGA-Modus heraus. Scrolling und Animation sind gelungen und der Spielwitz hat nicht allzu sehr gelitten. Als schöner Gag werden zu Beginn gar ein paar Takte digitalisierter Musik gespielt. Wizball kann sowohl mit Analog- als auch mit Digital-Joystick oder der Tastatur gesteuert werden. Es ist eines der besten Spiele dieser Art für PCs, wenn auch ein wenig schwer. EGA-Grafik wird leider nicht unterstützt und zwei Spieler können nicht gleichzeitig antreten.

Atari ST

Wizball ist jetzt auch für den Atari ST erhältlich. Das Scrolling ist für ST-Verhältnisse ordentlich. Wie die PC-Umsetzung spielt sich Wizball gut, ohne ganz die Klasse der C 64-Version zu erreichen. Auf dem ST läuft das Spiel nur mit Farbmonitor oder Fernsehapparat. Auf die noch ausstehende Amiga-Version von Wizball darf man sehr gespannt sein.



Schlagkräftig: »International Karate + « (CPC)

Die ST-Umsetzung des Motorradrennens *Enduro Racer* (siehe Ausgabe 4/87) hat grafisch einiges drauf. Sie ist sehr schön gezeichnet und bietet eine recht flotte 3D-Darstellung. So richtig fließend wie beim Enduro-Spielautomaten ist die Grafik natürlich nicht, wodurch sich der Spielspaß in Grenzen hält. Im

Vergleich zur C 64-Version ist diese Umsetzung allerdings ein Gedicht. Auf dem ST gibt es außerdem sonst kaum brauchbare 3D-Rennspiele.

Schneider CPC

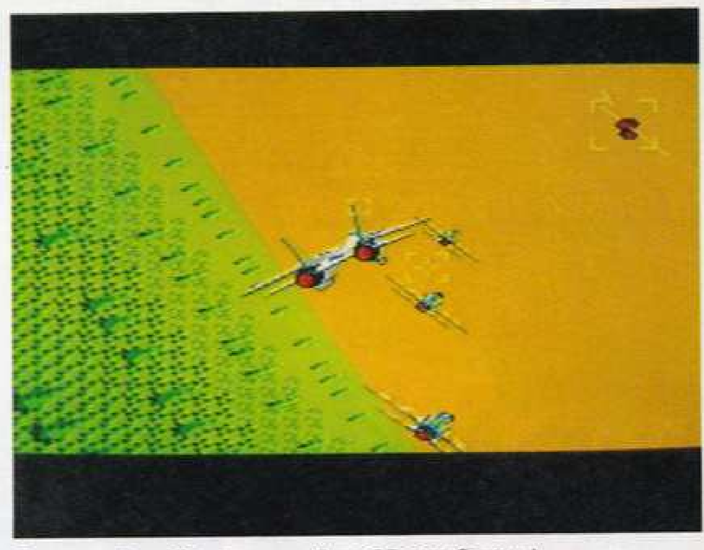
Eine erfreulich gute CPC-Umsetzung des Commodore-Hits ***International Karate*** + legt System 3 vor. Wie beim Original (Test in Happy-Computer 1/88) prügeln sich drei Kämpfer gleichzeitig. Die Grafik ist überraschend stark, obwohl der Schneider nur mit Software-Sprites arbeitet. Diese Umsetzung erreicht nicht ganz die Schnelligkeit des Originals, ist für kämpferische CPC-Besitzer aber empfehlenswert. International Karate + gehört zu den besten Prügelspielen, die es für den Schneider gibt.

Amiga

Das ungewöhnliche Geschicklichkeits-Spiel ***Jinks*** stellten wir in Happy-Computer 10/87 für den C 64 vor. Die Amiga-Umsetzung bietet das gleiche Spielprinzip. In den vier Levels, die im Laufe des Spiels mit neuen Schikanen versehen werden, hat sich aber einiges bei Grafik und Sound getan. Die Grafik nutzt den Amiga gut aus: Da wird in Weichspüler-Qualität gescrollt und mit Farben nicht gegeizt. Insgesamt macht diese starke Umsetzung noch mehr Spaß als das Original.



Aufgepept: »Jinks« (Amiga)



Flugerprobt: »Afterburner« (Sega Master System)

Sega Master System

Die Flugzeugballerei ***Afterburner*** ist wohl der zur Zeit bekannteste Spielautomat. In diesen Tagen erscheint Afterburner für das Sega Master System. Grafik und Animation erreichen zwar nicht die Qualität des Spielhallen-Originals, sind aber recht ansehnlich. In der Redaktion gingen die Meinungen über den Spielwitz weit auseinander.

(hl/mg)

RUSH WARE

Online with the trend.

SOFTW



Action-Spiel

C64 Kass./Disk. Amiga
In Kürze: Atari ST
IBM · Schneider CPC Kass./Disk.

Simu-lations-Spiel

Amiga, Atari ST,
C64 Kass./Disk., IBM



C64 Kass./Disk.

Simu-lations-Spiel

C64 Disk.
IBM



Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Spectrum

To be on Top

TOP TEN
1. To be on Top
2. Shades
Holiday
Dry

Rainbow Arts

Action Spiel

C64
Kass./Disk.

C64/128

Mini-Putt

Accolade

LICENSED BY ELECTRONIC ARTS

ACCOLADE

Simu-lations-Spiel

C 64 Kass./Disk.

C64
Amiga

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:









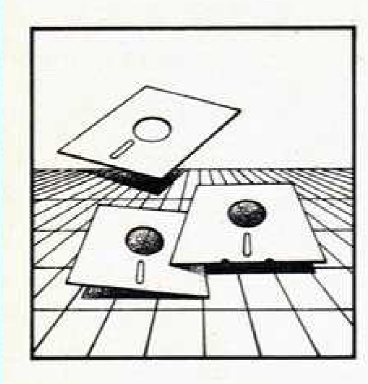




divi horten massa



WARE Aktuell
CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer
ELECTRONIC ARTS
Simu-lations-Spiel
GIANA SISTERS
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
VOLLEYBALL SIMULATOR
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Simu-lations-Spiel
80 DAYS AROUND THE WORLD
Rainbow Arts
/Disk.
Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
SKATE OR DIE
C64/128
NUMBER ONE IN THE USA
ELECTRONIC ARTS
C64 Kass./Disk.
Arcade Action Spiel
TIP des Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,–
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung.)



Grafik-Pracht, die Freude macht

Das deutsche Programmier-Team »Dragonware« veröffentlichte vor ein paar Monaten das Adventure »Hellowoon«, das für deutsche Verhältnisse einen recht anständigen Parser hatte. Das neue Abenteuerspiel namens »Ooze« ist bereits in Arbeit. Über die Qualität der Texte können wir noch nichts sagen, aber die Vorab-Bildschirmfotos der Atari ST-Grafiken sehen fantastisch aus. Hier wird ansatzweise der hohe Standard der Bilder von Magnetic-Scrolls-Adventures erreicht. Ob Ooze auch spielerisch an die internationale Spitzenklasse anknüpfen kann, wird unser Test zeigen, der in einer der nächsten Ausgaben folgt. (hl)

Die anderen Gewinne sind ebenfalls unterwegs. Je ein Gauntlet II-Computerspiel von U.S. Gold geht an:

Markus Arendt, Grevenbroich 1
Frank Lampichter, Stuttgart 75
Martin Lasser, Schladming
Christian Leneis, A-Etsdorf
Frank Rösel, Nürnberg 40
Andreas Schulz, Hamburg 92
Christian Sigmann, Maxdorf
Jan Smekal, Donaustauf
Michael Thiede, Obrigheim
Olaf Thiel, Lotte 1

Folgende Leser haben je ein schickes Gauntlet II-Shirt von Atari Games gewonnen:

Michael Abraham, Bodenkirchen
Udo Buck, Bad Unach 1
Götz Caspari, Homburg/Saar
Stefan Dirmeier, Schwandorf
Daniel Drewes, Bönningstedt
Dominique Gobert, München 70
Wolfgang Herbst, Neumünster
Dirk Jaeckel, Frielendorf
Guido Knapp, Wennigsen
Constanze Koenig, Marktbreit
Jost Krüger, Oldenburg
Christian Loewe, Berlin 46
Michael Onnen, Westerede 1
Torben Schulz, Husum
Stefan Schumann, Bischofsheim
Jörg Schröder, Porta Westfalica
Peter Schwab, Würzburg
Arnde Siemens, Bottrop
Gero Tempelmann, Ritterhude
Heinz Traby, A-Maria Lankowitz

Vielen Dank an alle, die mitgemacht haben! Wenn Euch das Glück nicht hold war, dann verzagt nicht. Der nächste Wettbewerb kommt bestimmt. (hl)



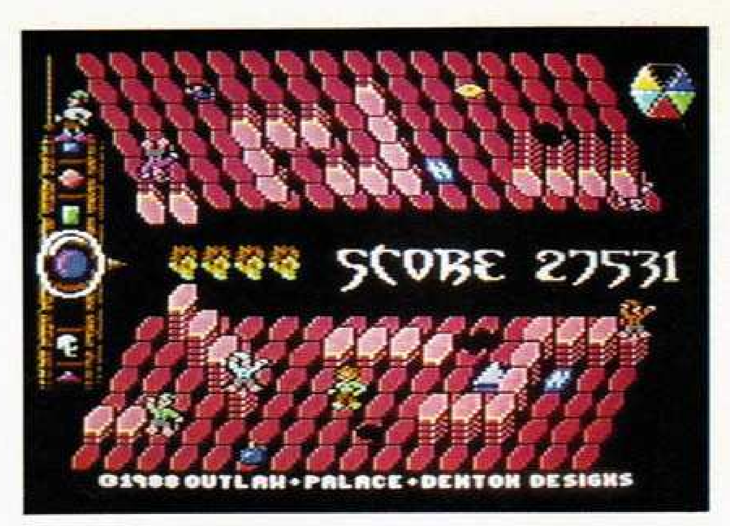
Schöne Adventure-Bilder aus deutschen Landen bietet »Ooze«

Ein Tusch für die Gauntlet II-Gewinner

In Happy-Computer 12/87 starteten wir unseren großen Weihnachts-Wettbewerb, bei dem es einen »Gauntlet II«-Spielautomaten, Spiele und T-Shirts zu gewinnen gab. **Marco Zierl aus Ostfildern 2** sollte schon einmal ein Eckchen in seinem Zimmer frei machen, denn er ist der Gewinner des Spielautomaten! Marco braucht sich deshalb nicht wundern, wenn in ein paar Tagen ein Spediteur mit einem sehr, sehr großen Paket vor seiner Haustür steht.

Ganz schön trollig: Troll von Outlaw

Outlaw, das neue Label von Palace Software, hatte mit dem »Shoot 'em up Construction Kit« einen sehr guten Einstand. Das zweite Spiel, das im Frühjahr für C 64, CPC und Spectrum erscheinen soll, stammt vom Programmier-Team Denton Designs und nennt sich »Troll«. Den Spieler verschlägt es hier in die Unterwelt von Narc, wo er auf eine Horde Trolle trifft, die anscheinend nichts Besseres im Sinn haben, als ihn durch ein Dimensions-Loch zu jagen. Outlaw verspricht viel Action bei diesem ungewöhnlich anmutenden Programm — das erste Bildschirmfoto sieht zumindest recht interessant aus.



Die Trolle aus »Troll« trollen sich hier auf dem C 64

Rainbow Arts schießt scharf

Das deutsche Softwarehaus Rainbow Arts hat für Ende März ein neues, horizontal scrollendes Ballerspiel angekündigt. »Katakis« wartet mit einigen auf Heimcomputern noch nie gesehenen Spielelementen auf. So zum Beispiel mit zehn kombinierbaren Extras, unter anderem einem Satelliten, wie ihn die Spielhallen-Freaks von »R-Type« kennen. Dieser Arcade-Hit wird übrigens in Power Play 3, das zur Zeit am Kiosk liegt, ausführlich getestet. Darüber hinaus sollen 50 verschiedene Gegner, bis zu 35 Angreifer gleichzeitig auf dem Bildschirm, 12 Levels und riesige Sprites (bis zu 120 x 105 Pixel groß) dem Weltraumpiloten das Leben schwer machen.

Katakis erscheint zum Preis von 39 Mark auf Kassette und 49 Mark auf Diskette zunächst nur für den C 64. (mg)

Ein Herz für Kassetten

Electronic Arts veröffentlicht in diesen Tagen Kassetten-Versionen von C 64-Spielen, die bislang nur auf Diskette erhältlich waren. Da bei den Programmen hier und da nachgeladen wird, müssen die Kassetten-Benutzer allerdings etwas Geduld aufbringen. Die Simulationen »P.H.M. Pegasus« und »Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer« sowie der Rollenspiel-Klassiker »The Bard's Tale« sind jetzt für je 39 Mark auf Kassette erhältlich. Außerdem bringt Electronic Arts »The Bard's Tale II« mit einem deutschen Handbuch heraus. Fantasy-Fans sind hier mit 59 Mark (nur Diskette) beim Kampf gegen einen bösen Archmage dabei. (hl)

Eine gute Software-Tat

Die englische Hilfs-Organisation »Sport Aid '88« sammelt Geld, um weltweit Kindern zu helfen. Den Kampf gegen Hunger und Krankheiten nimmt auch das Softwarehaus Code Masters auf. Im April will es das Sport Aid-Programm »Race against Time« veröffentlichen. Der Verkaufserlös geht natürlich an die Hilfsorganisation. Das Spiel wird von den Gebrüdern Oliver (»Grand Prix Simulator«) geschrieben. Bei Code Masters hat man Hoffnungen, daß es das erste Computerspiel sein wird, das sich weltweit eine Million Mal verkauft. Um dieses Ziel zu erreichen, sind Umsetzungen für so ziemlich jeden halbwegs populären Computer geplant. (hl)

Neues von Arnold: Predator kommt

In Ausgabe 2/88 konntet Ihr in unserer Softstory die ersten Informationen über das Spiel zum Film »Predator« lesen. Das Programm macht mittlerweile Fortschritte und soll bald für Atari ST, C 64, Schneider CPC und



Arnold räumt auch auf Computer-Bildschirmen auf

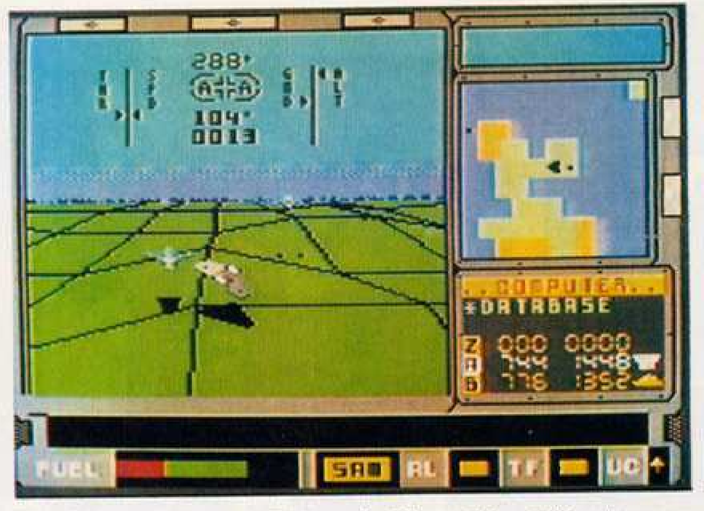
Spectrum veröffentlicht werden. Ein erstes Bild zeigt das Sprite, das Film-Held Arnold Schwarzenegger auf dem Atari ST darstellt. Ein Test folgt, sobald uns eine fertige Version des Spiels vorliegt. (hl)

16-Bit-News

Das englische Softwarehaus Microdeal, das sich voll auf Amiga und Atari ST konzentriert, hat zwei neue Produkte angekündigt.

Demnächst wird die Amiga-Umsetzung des Atari ST-Klassikers »Time Bandit« erscheinen. Das Action-Adventure, an dem sich bis zu zwei Personen gleichzeitig beteiligen können, soll für zirka 70 Mark zu haben sein. Time Bandit bietet viel gepflegte Labyrinth-Ballerei und hat nur entfernte Ähnlichkeit mit »Gauntlet«. Die zwei Jahre alte ST-Version wird immer noch gerne gespielt.

Nur für den Atari ST ist »Slaygon« in Arbeit. Sie müssen unter allen Umständen das Labor von Cybordynamics zerstören. Dort wird ein Virus entwickelt, der alles menschliche Leben töten kann. Auf dem Weg zum Zentral-Computer müssen vier verschiedene Sicherheitssysteme überlistet und über 500 Räume durchquert werden. Das Programm soll um die 70 Mark kosten. (mg)



Der »Advanced Tactical Fighter« ist hier auf dem C 64 unterwegs

Alles in Deckung — ATF im Anflug

Dem Softwarehaus Digital Integration haben Simulations-Fans Klassiker wie »Tomahawk« und »Fighter Pilot« zu verdanken. In diesen Tagen soll das neue Programm erscheinen: »ATF — Advanced Tactical Fighter« stammt aus dem populären Genre der Action-Simulationen. 3D-Grafik, Strategie und Ballerei werden hier munter gemixt. Verschiedene Missionen, Bodenziele und eine umfangreiche Bewaffnung sollen für Kurzweil sorgen. ATF wird für C 64, Schneider CPC und Spectrum auf Kassette und Diskette erscheinen. Kostenpunkt: je nach Datenträger etwa 30 bis 35 Mark. (hl)

Arkanoid 2: Rache mit Ball und Schläger

Wer sich schon vor »Breakout«-Clones sicher wähnte, hat nicht mit Imagine gerechnet: Die Engländer veröffentlichen in Kürze einen Nachfolger zu ihrer erfolgreichen Spielautomaten-Umsetzung »Arkanoid«. In »Arkanoid 2: Revenge of Doh« muß der Spieler wieder Bild für Bild von Steinblöcken befreien. Imagine verspricht viele neue Extras, die Arkanoid-Fans besonderen Spielgenuß bieten sollen. (hl)

Die Spiele-Hitparaden März 1988

Die letzten vier Wochen waren recht ruhig: in den Hitlisten gab es keine größeren Veränderungen. Vor allem Eure Leser-Hitparade erweist sich als sehr stabil. Außer dem Neuzugang »Superstar Ice Hockey« gab es nur ein paar wenig aufregende Positionswechsel. Die höchsten Neuzugänge außerhalb der Top 10 sind »International Karate +« auf 15 und das putzige »Nebulus« auf Platz 20. In den sonst so Budget-lastigen britischen Charts findet man in diesem Monat nur ein Billigspiel unter den ersten zehn. Ocean hat einen Super-Monat erwischt und stellt fünf der ersten acht Titel. Und daß man sich nicht auf große Namen verlassen soll, werden die vielen Käufer der neuen Nummer eins, »Out Run«, schnell merken: Wegen der spielerischen Qualitäten schoß das Programm bestimmt nicht an die Spitze. Der gute Ruf des Spielautomaten hat kräftig nachgeholfen. Electronic Arts ist drauf und dran, seinen ersten größeren Hit in England zu landen: »Skate or die« landete in der ersten Woche auf Platz 14 der speziellen C 64-Charts. Wer bei der Leser-Hitparade mitmachen will, schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit seinen drei Lieblingsspielen und schickt sie an:

Redaktion Happy-Computer
Markt & Technik Verlag AG
Kennwort »Top 10«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben (wichtig!). Wir verlosen nämlich 12 Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Zarch«. (hl)



Deutschland (Happy-Leser-Hits)

1. (1) **California Games** (Epyx/U.S.Gold)
2. (2) **Wizball** (Ocean)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (4) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
5. (5) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
6. (7) **World Games** (Epyx/U.S.Gold)
7. (6) **Gunship** (Microprose)
8. (8) **Last Ninja** (System 3)
9. (9) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (-) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)



Großbritannien

1. (-) **Out Run** (U.S. Gold)
2. (8) **Match Day 2** (Ocean)
3. (1) **Combat School** (Ocean)
4. (3) **Solid Gold** (U.S. Gold)
5. (2) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
6. (7) **Game, Set, Match** (Ocean)
7. (4) **Live Ammo** (Ocean)
8. (-) **Magnificent 7** (Ocean)
9. (6) **Star Wars** (Domark)
10. (10) **Gary Lineker's Superstar Soccer** (Gremlin)

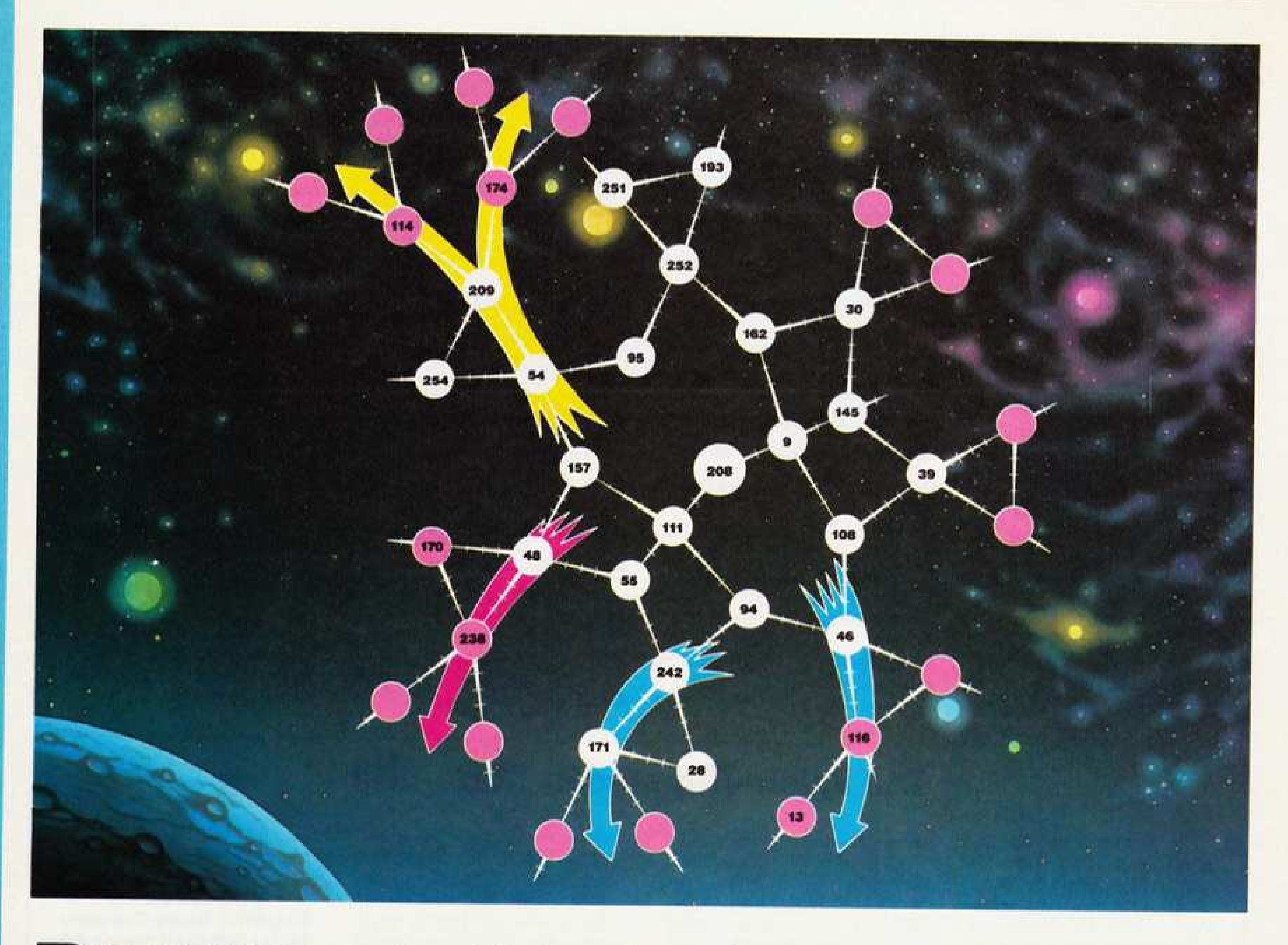


U.S.A.

1. (2) **Califonia Games** (Epyx)
2. (1) **Test Drive** (Accolade)
3. (4) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activison)
4. (8) **Gauntlet** (Mindscape)
5. (-) **Skate or die** (Electronic Arts)
6. (5) **Echelon** (Access)
7. (-) **Mini-Putt** (Accolade)
8. (10) **Gunship** (Microprose)
9. (3) **Street Sports Basketball** (Epyx)
10. (-) **Paperboy** (Mindscape)

Jeden Monat werden unter allen Einsendern, die bei der Happy-Leserhitparade mitwählen, 12 Computerspiele verlost. Folgende Leser erhalten je ein Programm:

Markus Bott, Dreieich
Volker Dietze, Trier
Karsten Härel, Halle
Jens Janke, Heilbronn
Manfred Kockmann, Ochtrup 3
Jürgen Leitz, Stuttgart 1
Albert Müller, Wiesenbach
Manuela Renneberg, Salzgitter 51
Mark-André Roth, Malente
Andreas Schneider, Brandscheid
Jörg Syberg, Rees 3
Mario Siepmann, Dierkshausen



Postspiel »Starweb« zum Mitmachen

Sternenschlacht im Westsektor

Die hinterhältigen Piratenangriffe hat HAPPYCOMP zusammen mit seinen Verbündeten abgewehrt und dringt ins Hoheitsgebiet des bösen KNORB vor. Wie immer haben es unsere Leser in der Hand, wie sich »HAPPYCOMP« im Postspiel »Starweb« entscheidet. Machen Sie mit und gewinnen Sie.

Ruhm und Ehre dem Herrscher HAPPYCOMP! Unaufhaltsam dringen seine Flotten durch die Tiefen des Alls und bringen Frieden, Wohlstand und Wissen allen Bewohnern der Galaxis SW-17. Zusammen mit seinen Verbündeten MACBETH und NIEMAND, den Freibeutern und KING, dem Händler und vielen anderen freiheitsliebenden Völkern der Milchstraße soll dem Piraten KNORB endgültig das Handwerk gelegt werden, damit wieder Friede einkehrt in den galaktischen Träumen des Computers aus Erftstadt.

HAPPYCOMP hat den angreifenden Piraten KNORB auf Welt 48 durch gezieltes Feuer seiner beiden dort stationierten Flotten vertrieben und ist im folgenden Jahr zusammen mit MACBETH auf Welt 238 gelandet:

```
W238 (48,75,170,194)
[KNORB] (Bevölkerung=32,
Limit=32,
P-Schiffe=1)
F1 [HAPPYCOMP]=5
(bewegt)
F32 [HAPPYCOMP]=5
(bewegt)
F192 [HAPPYCOMP]=8
(bewegt)
F34 [MACBETH]=9
(bewegt)
F98 [MACBETH]=7
(bewegt)
```

Diese an sich uninteressante Welt (eine Bevölkerung von 32 bringt einem Reichsgründer nur drei Punkte pro Runde) ist das Tor zum Imperium von KNORB, der seine Heimatwelt bereits gegen den Piraten NIEMAND verteidigen muß. Flotten mit fünfzig bis hundert Schiffen werden dort auf jeder Seite in dieser Runde in den Atomblitzen der Lasergeschütze verglühen...

Ein anderer Pirat, SIABOLYS, macht HAPPYCOMP im Süden zu schaffen. Auf der bevölkerungsreichen Welt 171 ist eine Flotte mit 15 Schiffen aufgetaucht. Welt 171 bringt mit ihrer Bevölkerungszahl von 168 immerhin jede Runde rund 17 Punkte. Über Welt 46 auf Welt 13 ist das Reich von SIABOLYS leicht zu erreichen. Kunstsammler ROLEX hat dem Imperator das Angebot gemacht, ihm einen Weg durch sein Reich freizumachen, damit HAPPYCOMP SIABOLYS auf einer rohstoff- und bevölkerungsreichen Welt angreifen kann. Eine Zangenbewegung böte sich über die Welten 171 und 116 an. Allerdings hat SIABOLYS starke Flotten, die er zum Kapern ausschicken könnte.

Insgesamt 20 Punkte pro Runde würde HAPPYCOMP die Welt 174 im Norden des Reiches einbringen: Ein Platinium-Degen bringt 5 Punkte die Runde, dazu knapp 140 Bevölkerung. Nur Kunstsammler XOLOTHAR steht diesem Ansinnen im Wege. Genauso wie im Planetensystem 114, wo ebenfalls viele, viele Menschen sich danach sehnen, von HAPPYCOMP regiert zu werden. XOLOTHAR befindet sich im Clinch mit ROLEX, die beiden Kunstsammler balgen sich momentan um Kunstwerke, Schätze und Museumsplaneten (die den Kunstsammlern am Ende des Spiels 1000 Punkte einbringen).

Es gibt also viel zu tun für die ruhmreichen Flotten des Impe-

rators, der momentan im Starweb-Postspiel mit etwas über 1900 Punkten die Reihe der Mitspieler anführt. Nur: Für alle drei Angriffe sind die Flotten des Herrschers zu schwach. Zwei Angriffe könnte er sich aber durchaus leisten.

Welche Züge soll HAPPY-COMP, der Reichsgründer, im Sternenjahr 10 machen und an den Postspiel-Computer nach Erftstadt schicken:

- 4A) Soll er XOLOTHAR und SIABOLYS angreifen, und die Welten 48 und 238 von XOLOTHAR lediglich mit starken Flottenverbänden absichern?
- 4B) Soll er XOLOTHAR und KNORB angreifen und Pirat SIABOLYS lediglich von Welt 171 vertreiben?
- 4C) Soll er KNORB und SIABOLYS angreifen und versuchen, mit XOLOTHAR zu einer Übereinkunft zu kommen?



Illustration: Rolf Boyke

Sie haben entschieden:

Die Mehrheit der Leser-Zuschriften verlangte die Alternative 3 A). HAPPYCOMP hat die bevölkerungsreiche Welt 145 erobert und den Piraten KNORB mit seinen stationierten Flotten in die Flucht geschossen. Eine Flotte flog zu Welt 5, um sie zu erobern.

Unter allen Einsendungen haben wir einen Gewinner ermittelt. Es ist Arno Keiler aus 8226 Altenmarkt. Er gewinnt bei Peter Stevens eine komplettes Spiel »Starweb«. Wir gratulieren. (jg)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Starweb«-Spiel

Starweb ist das weltweit wohl größte computermoderierte Postspiel. Jeder der 15 beteiligten Spieler wählt eine Rolle und macht in der vorgegebenen Zeit seine Züge und schickt sie an den Spielleiter. Der wertet alles mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

Da gibt es Piraten, die plündernd und kapernd durchs Universum streifen, skurrile Kunstsammler, die in den Tiefen des Alls nach Schätzen längst versunkener Kulturen suchen und sie ihren planetengroßen Museen einverleiben wollen und Reichsgründer, die das ganze Universum erobern wollen. Händler transportieren für horrende Summen Rohstoffe über die unermeßliche Entfernung zwischen den Welten, Berserker versuchen, alles organische Leben durch Roboter zu ersetzen und selbsternannte Apostel bekehren Planetenbevölkerungen en gros.

Ziel für jeden: Eine bestimmte den Spielen unbekannte Erd-Punktzahl zu erreichen.

Monatlich begleiten wir ein Spiel »Starweb« und berichten darüber. Damit jeder Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele mitzubekommen. Wie sich der Spieler »HAPPYCOMP« in der Galaxis SW-17 verhält, können alle Happy-Leser per Mehrheit mitbestimmen.

Zusammen mit Deutschlands größtem Postspiel-Anbieter, Peter Stevens, bei dem diese »Starweb«-Runde läuft, veranstalten wir ein Gewinnspiel.

Wir schildern die galaktische Situation, in der sich der Spieler »HAPPYCOMP« aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich in der nächsten Runde verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter, für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird »HAPPYCOM« machen. Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Starweb«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (jg)

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen





"Computerstreit hin oder her – manchmal ist ein Spiel so toll, daß man sich den passenden Computer dazu wünscht. So kam ich zum Amiga. Atari ST-Fans sollten also nicht böse sein. Welches der bessere Computer ist, bleibt Geschmackssache."

Eure Petra

Defender of the Crown

Markus Gieritz aus Passau hat ein paar Tips zum Strategie-Geschicklichkeits-Taktik-Rollenspiel »Defender of the Crown« auf dem C 64.

– Die Burg sollte am Anfang ganz oben im Norden liegen.
– Frauen retten und G-Riding bringen gar nichts (da man meistens nicht alle zwei schafft).
– Das Tournament kann ganz nützlich sein, wenn man dabei um Länder kämpft (und gewinnt natürlich).
– Zwischen Home Castle und Südlichen Burgen sollte ein Land liegen.
– Wenn man normannische Burgen angreifen will, geht man auf saxische Burgen, klickt except an und kann die Länder durchqueren.
– Es nützt nichts, wenn man bei feindlichen Burgen die ganze Mauer einreißt.

Nur zweimal die Mauer einschlagen und dann Greek Fire benutzen (feindliche Soldaten werden weniger).
– Nur Soldaten einkaufen und ein Katapult. Sollte später das Monatseinkommen einmal zirka 40 Golds betragen, kann man auch Ritter dazukaufen, vorher ist es nicht ratsam.
– Man kann höchstens 250 Soldaten (ebensoviele Ritter) in die Armee aufnehmen, der Rest bleibt zu Hause. Es lohnt sich also nicht, mehr einzukaufen.
– Nie Burgen zu einzelnen Ländern einkaufen, da man wieder Soldaten dafür braucht (und die sind in der Armee besser aufgehoben).
– Man sollte sein Geld immer schnell in der Armee anlegen, da man sonst ziemlich bald überfallen wird.

Superstar Icehockey

Hartwig Reichling und Martin König, beide aus Köln, haben ihre Erfahrungen mit dem Spiel »Superstar Icehockey« für Euch aufgeschrieben. Der erste Tip betrifft den Umgang mit Trading-Points und die Steigerung des Mannschaftswertes:

– Zunächst sollte man mehrere Saisons hintereinander ständig verlieren, um immer Tabellenletzter zu werden. Denn je schlechter man abschneidet, um so mehr Trading-Points erhält man.
– Nach jeder Saison verbessert man seine Mannschaft, indem man die erhaltenen Trading-Points für ein Trainingslager ausgibt (man sollte grundsätzlich die ganze Mannschaft verbessern und nicht nur einzelne Spieler transferieren).
– Diesen Vorgang wiederholt man so oft, bis die Mannschaft einen Wert von zirka 1200 Punkten erreicht hat.

Der zweite Tip betrifft das Erzielen von Toren:
– Nachdem man sich den Puck erkämpft hat, fährt man mitten auf das Tor zu.
– Auf Höhe der Bully-Punkte (vor der Linie), steuert man den Spieler am Torwart vorbei nach oben (auf dem Bildschirm nach hinten), dann kann man den Puck am Pfosten vorbei direkt ins Tor schieben.

Diese Methode ist wesentlich effektiver, als das Schießen aufs Tor. Ergebnisse wie 30:0 (fünf Minuten pro Drittel) sind keine Seltenheit. Der Rekord von Hartwig und Martin liegt bei 45:0 Toren (auch fünf Minuten pro Drittel).

Bubble Bobble

Christian Hennigs aus Malente hat Tips für das Spiel »Bubble Bobble« mit den zwei drolligen Mini-Sauriern Bub und Bob (C 64):
– Extraleben bekommt man bei 30000, 100000, 400000, 1000000 und 2000000 Punkten.
– Nehmen beide Spieler ein Extra gleichzeitig auf, bekommen beide Spieler das Extra.
– Hat ein Spieler eine Flasche genommen, und beide Spieler sammeln die gleiche Anzahl von Teilen, bekommen beide Spieler die Höchstpunktzahl.
– Wenn man mit einem Leben (einer der beiden Spieler reicht) in die 20., 30. oder 40. Stufe kommt, erscheint an Stelle des Extras eine Tür. Berührt man diese, kommt man in eine Bonusstufe, in der man 432000 Punkte sammeln kann.
– Kommt man mit einem Leben (ein Spieler reicht) in die 50. Stufe und berührt die Tür, kommt man 20 Stufen weiter.
– In der 100. Stufe muß man sich zuerst die Töpfe mit den Blitzen holen und dann die Blitze aus den Blasen gegen den Gegner werfen. Hat man die 100. Stufe geschafft, bekommt man zirka 1000000 Punkte. ▼



Bub und Bob, die zwei niedlichen Mini-Saurier aus »Bubble Bobble«, kämpfen sich durch 100 Level auf dem Commodore 64

The Guild of Thieves

Auf die Fragen zu »The Guild of Thieves« (Ausgabe 1/88) antwortet Swami anand divakar aus Hamburg:

1. Hinweise, wie man einen Fisch fängt, kann man in der Bibliothek nachlesen. Dort befindet sich eine Art Pfadfinderbuch, das der Baron in seiner Jugend benutzt hat. Darin steht, wie man eine Angelrute aus Haushaltsgegenständen bastelt.

Außerdem gibt es am Ende der Broschüre »What Burglar« die Hints, die zur Lösung aller möglichen Fragen nützlich sind. Das funktioniert so: Erst Hint eingeben, dann etwas mühsam den Cypheric Code eingeben und der Tip zur Lösung des betreffenden Problems erscheint.

Den Fisch fängt man mit einer Angelrute aus Billardstock, Nadel und Faden aus dem Spare Bedroom (Box) und der Made in der Schachtel unter dem Bett des Gate Keepers.

Und was macht man mit dem Fisch? Man bestreicht ihn mit dem Rattengift aus dem Küchenschrank und gibt ihn dem Bären zu fressen. Der Bär schläft daraufhin ein und man kann mit dem goldenen Schlüssel aus dem Quartierschrank seinen Käfig öffnen und den Platinpokal klauen. Hinterher habe ich den Käfig vorsichtshalber wieder verschlossen.

2. Die rote Billardkugel eiert, wenn man Billard spielt. Das ist kein Wunder, denn sie enthält einen Diamantring.

3. Zur Gitarre kann ich nur sagen, daß es die Stimmung hebt, wenn man sie spielt. Und es scheint so, als brauchte man sie in der Bank. Na ja, wenn ich da reinkäme, wäre ich ein gutes Stück weiter.

4. Die Spinne braucht man nicht zu töten, das macht sie selbst. Vorher muß man allerdings die Marmelade aus dem Küchenschrank geholt haben, mit dieser in den Stall gegangen sein und das Glas geöffnet haben. Dann kommen nämlich Fliegen, die darauf festkleben. Genauso geht es der Spinne, die, von den Fliegen angelockt, ihr klebriges Ende findet.

SPASS IST GRENZENLOS...

Für AMIGA



„Garrison throws down the Gauntlet" (PUPULAR COMPUTING WEEKLY). „Ich muß sagen, es hat mich vollständig überzeugt" (ASM). Das sind nur einige Meinungen der Presse. Überzeugen Sie sich selbst . . .



Für AMIGA



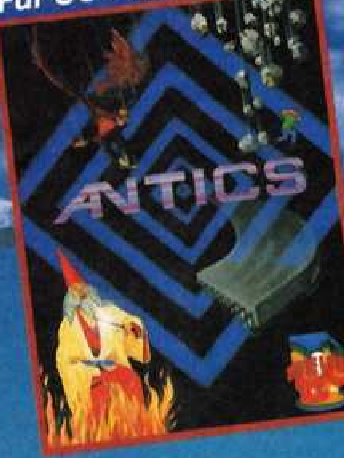
Der Nachfolger zu Garrison, über 120 neue Level, viele neue Gegner, noch mehr versteckte Geheimnisse und Gefahren. Das absolute Muß für alle Garrison-Fans, natürlich wieder vom Erfolgsautor ANDREAS HOMMEL.

Für ST und AMIGA



„Sky Fighter von RAINBOW ARTS ist wohl das derzeit beste deutsche Ballerspiel auf dem AMIGA" – das sagt die AMIGA SPECIAL über das Programm von THOMAS HERTZLER, dem Autor des internationalen Hits BAD CAT.

Für COMMODORE 64

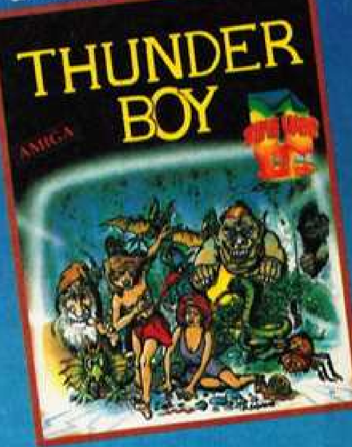


ANTICS ist eine Spielesammlung mit vier bisher unveröffentlichten Spielen. Bei der Entwicklung wurde besonderer Wert auf flotte Grafik, guten Sound und viel Spielspaß gelegt.
ASM 10/87: Preis/Leistung 10 Punkte!

Für COMMODORE 64

Von einer wildgewordenen Affenhorde wurde einem Känguruh das Baby geklaut. Nun beginnt eine wilde Jagd quer durch den mit allerlei Tücken gespickten Urwald.
RUN 12/87: Sound 10 Punkte, Spaß 9 Punkte (von 10)

Für AMIGA



Im Thundervalley herrschte Eintracht und Frieden zwischen den Menschen und den dort lebenden Geschöpfen der Natur. Eines Tages verdunkelte sich der Himmel. Blitze zuckten am Himmel. Drago, der gefürchtete Drache mit unermeßlichen magischen Kräften war ins Tal gekommen und unterwarf Mensch und Tier. Nur Julian, der unerschrockene Sohn des Häuptlings konnte sich in Sicherheit bringen und macht sich nun auf den Weg, Drago zu besiegen.



VERTRIEB: RUSHWARE
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

Rainbow Arts

Österreich: Karasoft   Schweiz: Thali AG



Dragonworld

Hier ist ein dringender Hilferuf von Arndt Wohlt aus Rockenhausen. Er hängt schon seit zwei Jahren an einer bestimmten Stelle beim Grafik-Adventure »Dragonworld«. Arndts Problem: Wie kann ich auf der Insel das Elfenbein (Ivory) aus dem Felsen ziehen? Die beiden anderen Ivorys habe ich gefunden, mir fehlt aber das dritte, um in der Cupola eine Art Schlüssel zu bilden. Eine Frage am Rande: Ist es notwendig, das Monster auf der Insel zu wecken?

Hellowoon

Eine kurze Frage stellt Heiko Jacobs aus Düsseldorf: Wie kommt man bei »Hellowoon« (C 64) die östlich oder die nördlich liegende Treppe hinauf?

Destiny Knight (III)

Auf zur dritten Runde. Diesmal geht's bei »Destiny Knight« in Dargoth's Tower. Tips und Karten stammen wieder von Andreas Clausen aus Rendsburg. Die Ziffern vom Text findet Ihr in den Karten.

Dargoth's Tower — Level 0

*1 The ground is slippery here.
*2 A voice says: »Seek the Zen Master«.
*3 I think you're lost.
*4 A magic mouth on the wall speaks:
»What Truly counts is rarely sayd;
Ask the wise of the maze of DREAD«.
*5 Eingangstür wird unsichtbar, wenn der Raum betreten wurde (Umwandlung in Geheimtür).
*6 Scawled on the wall is a message:
Frequency is the ultimate key.
*7 A magic mouth on the wall speaks:
»Answer this, foolish ones: Is it better to
burn out, or to
fade away?«
B = Correct; Kampf mit 1 Burner
F = Then do so

Dargoth's Tower — Level 1

*1 On the wall is etched this poem:
In darkest calm he stalks the men
who seek the wand and read the ten
his cry is called but non knows when
*2 Where are you going?
*3 Keep the faith.
*4 You're heading the wrong way!
*5 A voice says:
»The sword of Zar can only be drawn by one who has faced the Battletest.«
*6 On the wall is a mesage in blood:
The Death Snare is not the first thre Levels of the tower.
*7 A voice says:
»Cryptic origins are typified in the unnutural scherne...«
*8 There are 7 statues here. Which one will you examine?
1 = It attacks you Man-Rock
2 = It attacks you Blockhead
3 = It attacks you The Block Jock
4 = It attacks you Golem
5 = It attacks you Rock'n Roller
6 = It attacks you Stonefist
7 = It attacks you Dick the Brick

Dargoth's Tower — Level 2

*1 A voice says:
»Three words of wisdom must be found,
or else stay closer to the ground!«
*2 A voice says:
»The law of the wise is a FOUNTAIN of life, to depart from the snares of desth.«
*3 A voice says:
»The first says dwll,
the second hell,
the third of wisdom it will tell.»
*4 A magic mouth on the wall speaks:
»In the lands within, and the traps between, what was secret once — now cannot be seen!«
*5 A magic mouth on the wall speaks to you, saying:
»Speak the three, in sequence:«
EARTH COMPASSED FOUNTAIN
»Correct! Your portal to the next level is now operational.«
(Portal erscheint bei 9n;2e)
*6 A voice says:
»For as a snare shall it come om all them that dwell on the face of the whole EARTH.«
*7 A Voice says:
»From the first take the last, fifth from the second, and eight rom the third.«
*8 A voice says:
»The sorrows of hell COMPASSED me about; the snares of desth prevented me.«

Dargoth's Tower — Level 3

*1 On the wall is written this note:
Not everything has two sides. Take care, friends.
*2 On the wall is written this:
And this, The first, is quencheth thirst.
(WATER)
*3 On the wall is printed:
And number two is never true.
(LIE)
*4 On the wall is etched:
For Three, you see, cannot be free.
(SLAVE)
*5 On the wall is this note:
To give him four ... he'll not be poor!
(GOLD)
*6 A magic mouth on the wall speaks:
»First five here, next five above. The fifth, of course, cannot be love.«
(HATE)

Dargoth's Tower — Level 4

*1 Don't look now, but you've walked in on Dargoth and a few of his close friends. Dargoth doesn't have much patience with humans, and has decided to eat you. I hope you're ready for this. (Kampf mit 4 Centrons und 1 Dargoth)
*2 On the wall is:
Six we know will try to crow.
(ROOSTER)
*3 On the wall is etched:
For seven and eight reverse tiny and late.
(LARGE + EARLY)
*4 On the wall you see:
Number 9 likes his favourite wine. (BARD)
*5 On the wall is written
The last, you see, is number ten, they cannot be called manly men.
(WOMEN)
*6 A magic mouth on the wall talks:
»Speak the ten in sequence and find the Death Snare«
— Water
— Lie
— Slave
— Gold
— Hate
— Rooster
— Large
— Early
— Bard
— Women
= > You've being teleported!
*7 SNARE #3: A voice says:
»Welcome, foolish mortals. Time runs short...«
*8 A mage appears and said:
»The room maze leads to salvation.«
He then disappears.
*9 Sechsmal zwischen *8 und *9 hin- und hergehen, dann berichtet »magic mouth« folgendes:
— The secret is hidden in the dreamspell. (...GO!)
— The snare of death can be beaten by the mage.
— Turn right at the Joke, then right, then ahead, then left twice, ahead twice, and left.
— Drop all your items, or you are lost. (Jeder muß mindestens 1 Platz frei haben)
— Cry HAVOK, and let slip the dogs of war.
— Kill off all your spellcasters, and you'll be saved.
*10 Without ain can come no success.
*11 Words of wisdom are of great value. Having them three, or even five times can truely give them worth.
*12 Laughing voice!
*13 Statue become life and shrieked:
»Give me your battlecry or die!«
(HAVOK)
»Correct. I give to each of you a small token of my esteen«.
(Dagger)
*14 A voice proclaimed:
»Look at the wall!«
(Tür ist erschienen)

Wenn jedoch nicht alle Mitglieder einen »dagger« erhalten haben: »Do not bother me without all having the tokens!«
*15 »Thou hast bested me again, oh meagre ones,« said a now familiar and grating voice.
»But i await thy coming, shouldst thou live that long!«
= Got annother segment of the wand!
Sgm 3 hat bei Gebrauch (use) die Kraft des Spruches WIZW (Wavcum's Wizard War)

Dargoth's Tower — Level 0

Fortsetzung auf Seite 98

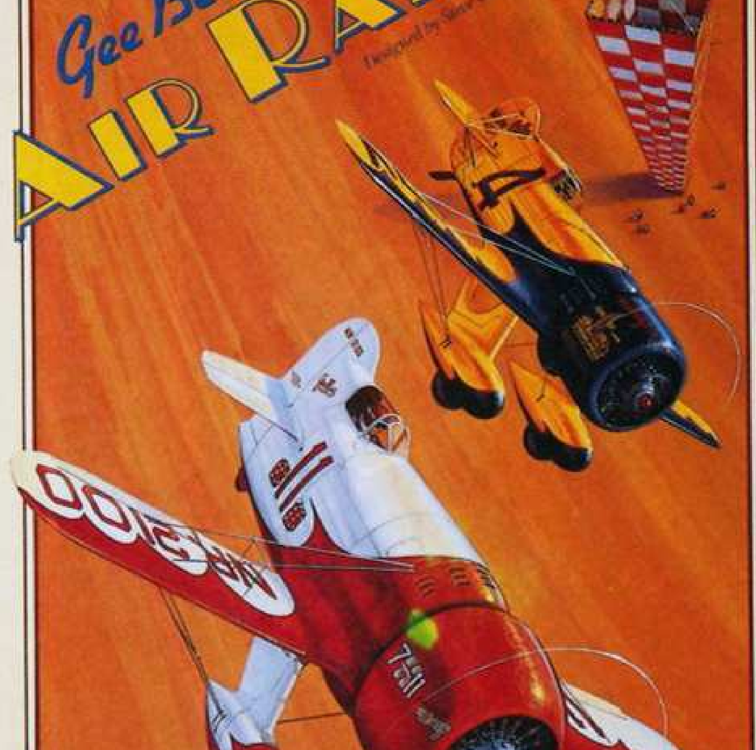
1932

Die »Gee Bee AIR RALLY« findet statt









Das GeeBee ist das schnellste und gefährlichste Rennflugzeug, das sich jemals in der Luft befand.

JETZT GEHT'S LOS

Sie sitzen in dem Cockpit; es ist nervenaufreibend.

Über 250 Schwierigkeitslevel mit 16 verschiedenen Luftrennstrecken, jede mit 3D Scrolling-Grafik ausgestattet. Es gilt, pro Level, 3 verschiedene Strecken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu absolvieren. – UND DANN – immer weiter, – immer weiter – mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Ein Flugabenteuer bei dem Sie über, unter und um die Konkurrenten herumfliegen. Kollidieren Sie zu oft mit anderen Flugzeugen, müssen Sie die peinliche Konsequenz auf sich nehmen; entweder in der Wüste oder im Schweinetrog zu landen. **ABER** *gelingt es Ihnen den Wettbewerb zu gewinnen, stehen Sie stolz auf dem Siegerpodest, werden fotografiert und bekommen einen wohlverdienten Kuß von einem Ihrer hübschen weiblichen Fan*

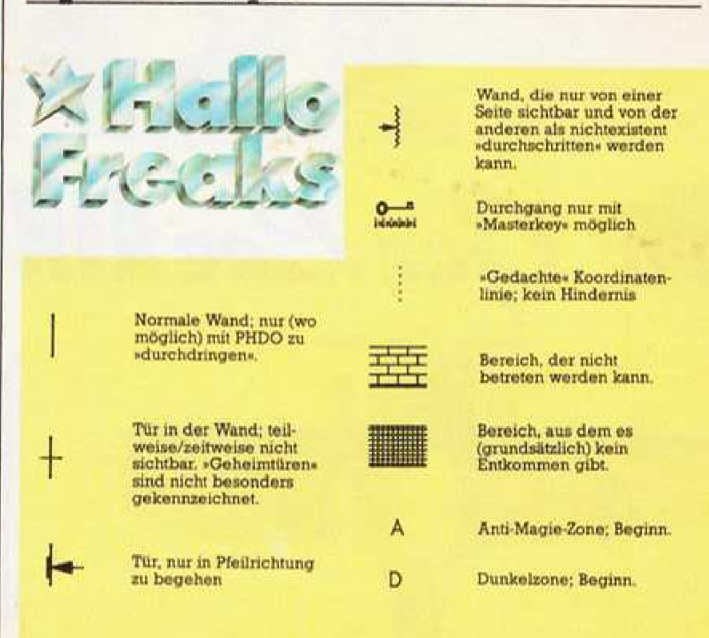
Ein Spiel, das so viel Spannung enthält, daß Sie der Herausforderung einfach nicht widerstehen können.

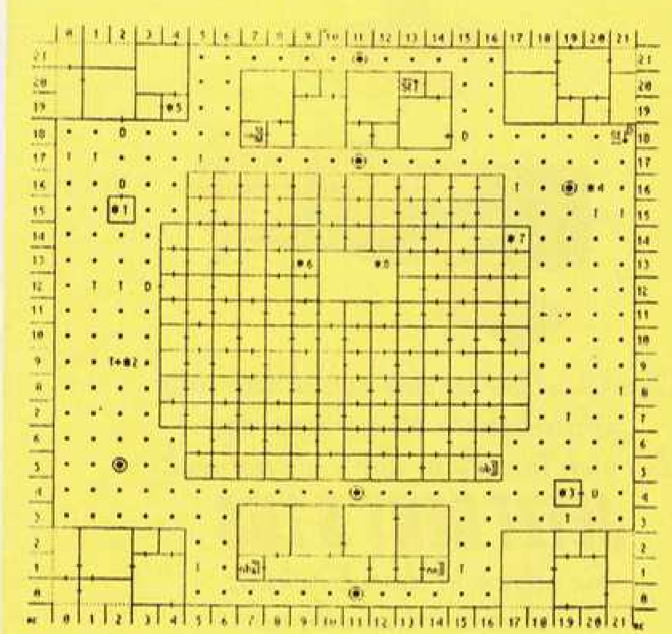
DIE TOTALE KONTROLLE DES FLUGZEUGES GEHÖRT IHNEN


Erhältlich als Commodore 64 Cassette und Diskette, CPC Schneider Cassette und Diskette, Amiga.

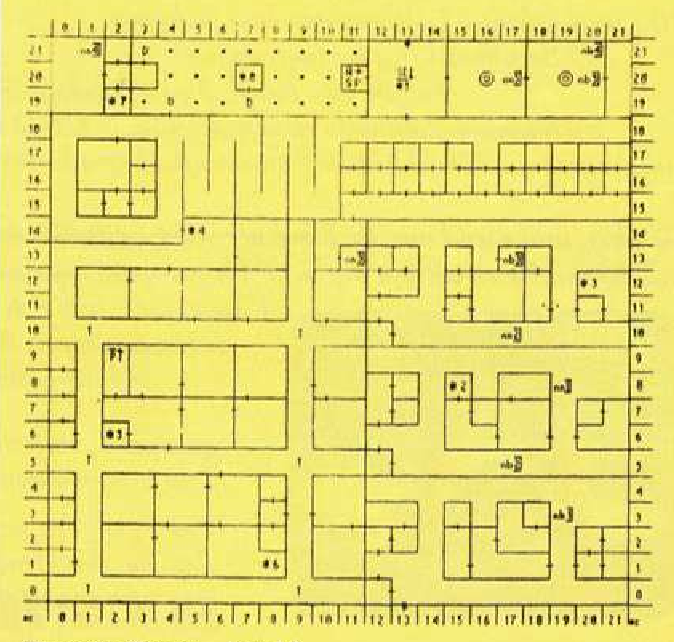
Activision Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76. Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft. Exclusiv Vertrieb Österreich: Karasoft · Exclusiv Vertrieb Schweiz: Thali AG



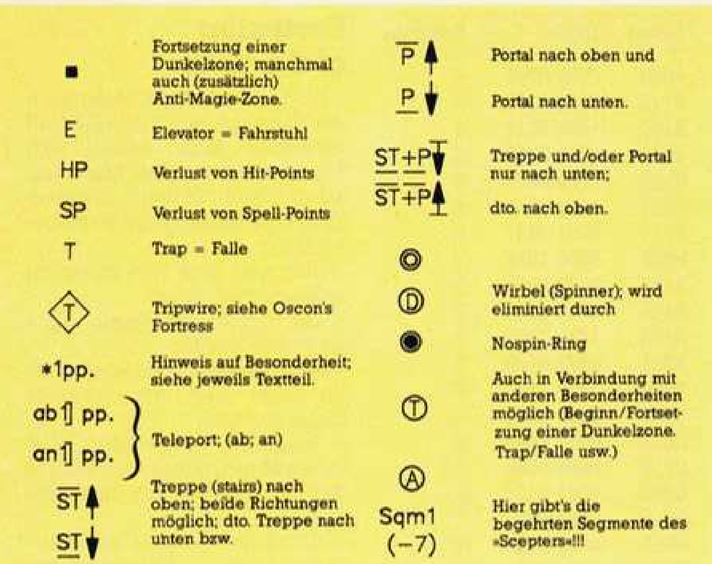


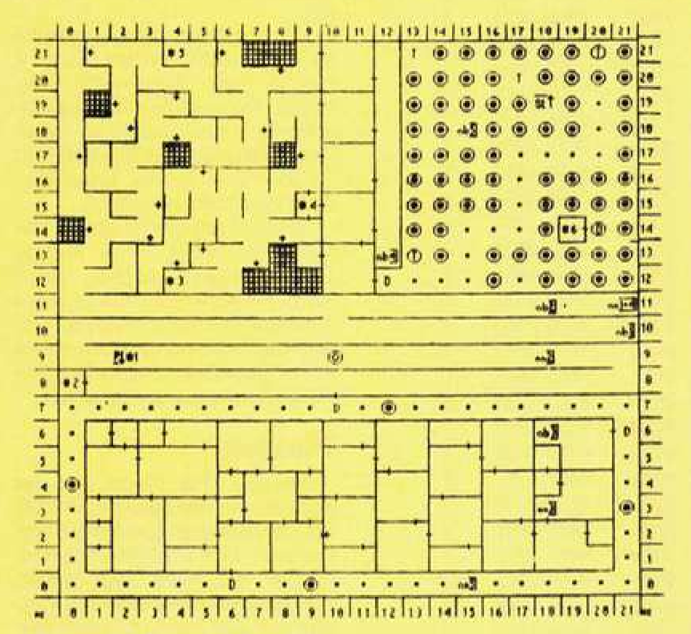


Dargoth's Tower — Level 1

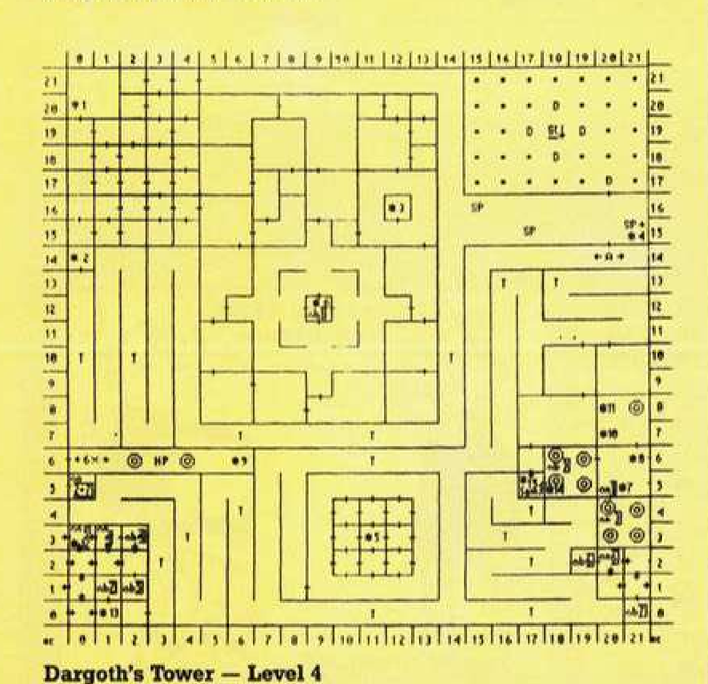


Dargoth's Tower — Level 2





Dargoth's Tower — Level 3



Dargoth's Tower — Level 4



The Sentinel

Wie versprochen, diesmal ausgewählte Codes ab Level 5000 für »The Sentinel« auf dem Atari ST. Sie kommen auch diesmal von Stefan Rux aus Karlsruhe. Stefan hat Levels, die er schwer fand, mit einem Stern gekennzeichnet. Ein Level bekam sogar zwei Sterne — es war besonders schwer. Ein »H« bedeutet, daß man dieses Level mit Hyperspace beginnen muß.

Level	Code	Sentries
5046	6784 0989	6
5091*	8687 6556	6
5128	4483 9966	6
5178	8475 4655	—
5198	82958740	6
5247	9984 6847	7
5298	2578 4805	6
5340	7521 1202	6
5385	4536 2976	6
5427	4606 5775	6
5470	9956 4493	4
5505	6113 1442	3
5532	8267 7856	7
5582	1392 0235	6
5627	8014 4383	6
5664	8996 4568	7
5708	75575293	7
5746	4562 5388	7
5790	7744 4869	6
5839*	0549 1627	6
5876	9761 8859	7
5923	6524 5997	6
5964	8625 0340	6
6011	7198 7574	7
6055	8178 5495	4

Level	Code	Sentries
6093	2749 7469	7
6138	9758 9441	7
6188	0431 8417	5
6230	9548 0826	7
6270	9695 9166	7
6317	4788 4224	7
6351	1661 3875	5
6400	0941 1141	5
6433	2283 5938	7
6480**	2777 7647	6
6521	2701 6878	5
6554*H	8861 2957	2
6597*	7478 4739	6
6641	9260 0792	6
6691	7779 0245	5
6732	4671 1656	5
6765H	3390 3630	7
6813	1745 9797	7
6858	2504 2459	6
6897	0650 1088	5
6935	3647 8624	3
6977	9289 2254	6
7020	0556 0377	7
7064	1757 7568	6
7109	2496 2422	3
7139H	5563 4844	1
7160	3256 6945	5
7197	4147 9652	7
7242	6666 0404	6
7277	4325 9797	4
7310	6585 4627	6
7351	5783 1721	5
7394	2529 9151	5
7442	8340 0982	7
7485	2931 7545	7
7530	5692 5468	7
7579	8683 3170	6
7622*	8998 4483	7
7671	4728 1498	7
7721	7585 7182	6
7770	6453 7355	6
7894	2038 8874	7
7848	7475 6039	6
7896	4328 1247	6
7944	0893 9234	1
7980	4388 4599	5
8014	5076 8260	7

Level	Code	Sentries
8065	0790 6242	7
8115	0508 6378	7
8160	4832 5317	7
8208	5759 2499	6
8259	5766 8671	6
8297	4944 3954	4
8343	8981 4891	5
8382	8895 7826	7
8427	8089 5871	3
8467	0444 4438	7
8518	1448 7259	7
8564	4579 0658	7
8606	7383 3147	6
8651	6439 8466	4
8681	0934 1424	6
8719	9859 5488	6
8766	9364 5343	6
8817	1490 5620	7
8862	4621 7856	7
8909*	5564 4941	7
8952	4492 4060	7
8998	5886 4879	5
9031	3675 4098	5
9070	4298 7029	6
9112	2958 6571	7
9159*	8998 8276	7
9210	3612 9488	7
9261	5464 1758	5
9299	0395 3844	6
9336	7688 3997	3
9376*	4745 5407	7
9427	9324 9801	7
9473	5893 0919	7
9522*	2084 2360	7
9560	1518 7398	3
9591	0953 0606	7
9629	6077 1759	7
9678	7852 5695	7
9718	6788 4823	5
9758	8950 5191	5
9798	4281 7086	7
9846	5846 5507	7
9889*	9763 6979	5
9923	5524 2264	4
9971	8921 4686	5
9999	8498 1644	7
0000	6358 9488	—

Footballer of the year

Damit man auch außerhalb der Saison nicht auf den Fußball verzichten muß, haben sich Thorsten Weber und Marc Kissel aus Bad Nauheim mit dem Spiel »Footballer of the year« beschäftigt.

Hier sind ihre Tips zu einem erfolgreichen Spiel.

— Zu Beginn des Spiels keine Torkarten kaufen.

— Nie Transferkarten kaufen, da sie teuer sind und meistens nichts bringen.

— Torkarten immer beim Wert »3« einsetzen, außer man steht in der 4. Division am Tabellenende.

— Wenn man weniger als 50 Torkarten besitzt, sollte man keine Karten bei Cup-Spielen einsetzen.

— Um möglichst viele Torkarten zu bekommen, sollten Sie erst einmal den Spielstand speichern. Dann gehen Sie zum Ereignisfeld und kaufen so lange Ereigniskarten, bis Sie ungefähr 70 Torkarten haben. Dann wieder den Stand speichern.

— Immer speichern, wenn Sie Torkarten oder eine Menge Geld erhalten haben. Auch wenn Sie an einen Club in einer höheren Division verkauft worden sind oder unter den ersten 5 in der Tabelle stehen, sollten Sie einen Schnappschuß machen.

Platoon

Diesmal eine Frage aus der Redaktion: Wer hat einen POKE, um bei »Platoon« die Level anzuwählen? Der Platoon-Programmierer hat auch zugegeben, daß es einen Cheat-Modus gibt, aber er darf nicht ihn nicht verraten. Wer hat ihn schon herausgefunden?

kosinus von GUBA & ULLY







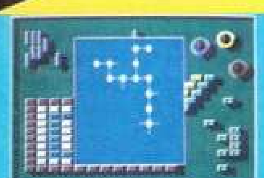


EINE UMGESTAL TBARE ARKADENZONE

Bringt den ersten Ausbruch - Bausatz der Welt







Ausbruch in die neue Generation

DAS TRAZ SPIEL . . .
KAMPFEN 'Sie sich aus diesem Multi-Sohirm-Komplex heraus. Vermeiden Sie Ungeheuer - Schützen Sie sich gegen Fallen. Benutzen Sie Backsteine und Stobstangen zu ihrem vorteil. Fangen Sie die verschiedenen Kraft - Tabletten ein - Doch vor allem. . . UBERLEBEN SIE!

TRAZ DER BAUSATZ . . .
Schaffen Sie sich Ihre eigenen, einmaligen varianten dieses unterhaltsanan Spiels, das zur sucht werden kann! SIE konnen mit den enzelnen Komponenten des TRAZ SPIELS Ihren eigenen Komplex entwerfen. Einzelspiel order Gruppenspiel - es wird Ihnen stundenlang Unterhaltung bieten!

Commodore 64 Kassette	34,95DM
Spectrum 48/128 Kassette	29,95DM
Spectrum Plus 3 Disk	43,25DM
Commodore 64 Disk	49,95DM
IBM PC und kompatible Systeme	59,95DM



24 Stunden Versandauftrag
Tel.: 0044/423/525352

Hallo Freaks

Phantasie III

Thorsten Vogel und Olaf Schittko aus Heiligenhaus haben ihre Tips zu »Phantasie III« (Amiga) zusammengeschrieben.

1. Praktischste Party: 3 Fighter, 1 Priest, 1 Wizard, 1 Thief.

2. Tips zu den Orten:

Im Archive findet man Filmon, der einem mehrmals im Spiel sagt, was man machen soll. Im Cavern findet man einen Bogen der Gnome, indem man eine Aufgabe löst oder später in einem Raum. Dort ist auch ein Wizard, der einen Spruch verkauft, den man zur Lösung braucht.

Im Wooden Building (Hall of Giants) findet man im Südwesten den Dark ey. Im Tent findet man Lord Wood, der auch Tips gibt. In den Burial Grounds ist das Begräbnis von Kilmor, bei der auch Nikademus auftritt. Im Christal Building wohnt Kronos mit Hausdrachen, der Tips gibt. Dort sind auch ein Teleporter und die Daten zum Weltenreisen.

Im Castle of Light darf man nichts zerstören und niemanden angreifen. Dort ist das Mädchen auf dem Pilz. Das Castle of Darkness ist das Spiegelbild vom Castle of Light. Hier sollte man also alles zerstören.

Später auf Anfrage das Gewand von Nikademus zerreißen. Im Dark Fortress nach Geheimgängen suchen. Dort ist in der Mitte Nikademus. Man kann sich Nikademus anschließen oder ihn bekämpfen (indem man vorher Lord Wood mit Spell 57 ruft und ihn unterstützt). Wir haben ihn bekämpft. Was passiert, wenn man zu Nikademus hält, wissen wir nicht (und ob das der zweite Lösungsweg sein soll). Nachdem man Nikademus besiegt hat, kommt man zu Zeus und anschließend auf die Anfangs-Insel.

3. Allgemeine Tips:

Man muß sich zwischendurch resurrecten (wiederbeleben) lassen, um immer wieder ins Archive und ins Christal Building zu kommen. Nach einem Kampf sollte man, bevor man in eine Stadt geht, die toten Charaktere wieder zum Leben erwecken (mit Healing IV oder Resurrection), damit jeder die Experience Points bekommt.

Wenn man dringend kleinere Geldbeträge braucht, tauscht man einen Charakter aus der Party gegen einen neuen, reichen Charakter aus. Jetzt sammelt man das Geld in der Bank ein, verwendet es und nimmt wieder den alten Charakter in die Party.

Bureaucracy

In Ausgabe 1/88 stellte Martin Wölb ein paar Fragen zum Infocom-Adventure »Bureaucracy«. Die Antworten kommen von Udo Schwarz aus Offenbach.

— Der West-Ausgang im Trophy-Room ist die Eingangstür; man braucht hier nicht raus. Der Trick: Zuerst von außen klingeln (die alte Frau ist nicht sonderlich gut zu Fuß), schnell durch die Hintertür rein, das Gemälde (entweder Reagan oder Gorbatschow) nehmen und es in der Porch dem Macaw zeigen. Jetzt kann man die Post nehmen.

— Im Farmhaus gibt man das Codewort von der Villa ein (»Unfortunately, there's a radio connected to my brain«), worauf der Waffentyp mit einem Geheimsatz antwortet, mit dem man dann in die Villa kommt.

— Das Lama-Rezept braucht man, Udos Erfahrung nach, nicht. Um das Lama zu füttern: Open mailbox, open bag, put bag in mailbox. Da das Lama jetzt zu fressen anfängt, kann man die Post aus dem Futtertrog holen.

Udo hat aber selbst noch Fragen zum Spiel:

— In der Hallway komme ich auch nicht die Stufen hoch. Hat dieser Teil überhaupt eine Bedeutung?

— In der Villa weiß ich die Antworten auf die drei Fragen des Paranoiden nicht. Kann ich diese irgendwie vermeiden? Kann ich eventuell den Waffentyp vorher ausschalten, oder wo bekomme ich die Antworten her?

Der letzte Kampf — die Abyss

Patrick Maidorn aus Luxemburg hat noch einige Tips für alle »Ultima IV«-Spieler, die zwar schon Avatar sind, aber immer noch Probleme mit der Abyss haben.

Man muß alle acht Fähigkeiten eine Avatars erworben und außerdem alle acht Gefährten als Unterstützung dabei haben. Vor dem Eingang der Abyss (auf der Dämoneninsel) läutet man die Glocke, benutzt das Buch und die Kerze. Dadurch öffnet sich ein Eingang zur Abyss. Zuerst sollte man den Schädel von Mondain zerstören (Use skull).

In der Abyss sitzen natürlich nicht die allernettesten Monster. Um gegen eine Horde von Ihnen überleben zu können, brauchen Sie schon die Avatar-Waffen und die Rüstungen. Andere Waffen haben keine Wirkung mehr. Auch mit der Magie klappt es nicht mehr so richtig: Die Zaubersprüche »UP« und »DOWN« funktionieren nicht mehr. Sie können sich also einige Portionen Ginseng und Garlic sparen.

Am Ende jedes Levels der Abyss steht ein Altar. Hier sollte man die Steine benutzen (use stones), worauf man Fragen über die Kombinationen der drei Prinzipien richtig beantworten muß.

Hat man alle Fragen richtig beantwortet, wird der Spieler im achten Level in die »Chamber of Codex« teleportiert. In diesem Raum braucht man unbedingt den dreiteiligen Schlüssel (die einzelnen Teile bekommt man in den Altarräumen den Dungeons »Hythloth«, indem man dort die Steine benutzt), das Paßwort (Veramocor) und schließlich das Pure Axiom (die Druiden in Cove wissen mehr darüber).

Damit haben Sie Ultima VI beendet. Herzlichen Glückwunsch, Avatar!

The Last Ninja

Thomas Mollner aus Wörth ist etwas Seltsames bei »The Last Ninja« passiert: Ich hüpfe am Fluß über die Steine von der rechten zur linken Seite und berührte den rechten Posten. Plötzlich konnte ich eine Zeit lang auf dem Wasser gehen. Ich versuchte es noch einmal und es ging nicht mehr.

Ist das nun Magie oder ein Programmfehler?

Nebulus

Patrick Tappe aus Ochtrupp kommt bei »Nebulus« (C 64) in der dritten Runde nicht weiter: Nach dem Tunnel und der Fahrt im Aufzug, erscheint eine unüberwindbare Mauer. Wie geht es hier weiter?

Head over Heels

Matthias Zint aus Pinneberg spielt »Head over Heels« auf seinem C 64. Bei ihm hat der POKE aus der Power Play nicht funktioniert und deshalb mußte er sich ohne Trick durchkämpfen. Hier einige Tips:

— Head braucht seine Hupe und Tabletts mit Pfannkuchen. Man sollte mit den Pfannkuchen nicht wild herumschießen, denn später braucht man sie dringend.

Heels muß unbedingt die Tasche haben, denn ohne sie kommt er nicht weit.

— Tote Fische, die in der Beschreibung genannt sind, befinden sich auf den zu befreienden Planeten.

Zu den Planeten:

— Auf dem »Safari-Planeten« muß man auf Kissen aufpassen, die sich auflösen (vor allem bei geraden, einspurigen Strecken). Man sollte deshalb gut springen können.

— Auf dem »Gefängnis-Planeten« wird verlangt, daß man gut klettern kann.

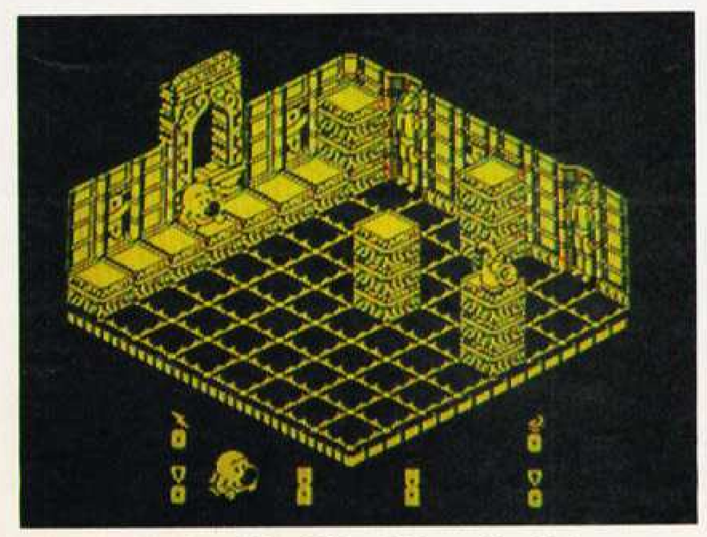
— Thronsaal

Man kommt nur dann am Wächter des Kaisers vorbei, wenn man alle Planeten befreit hat. Dann läuft der Wächter automatisch vor den beiden weg.

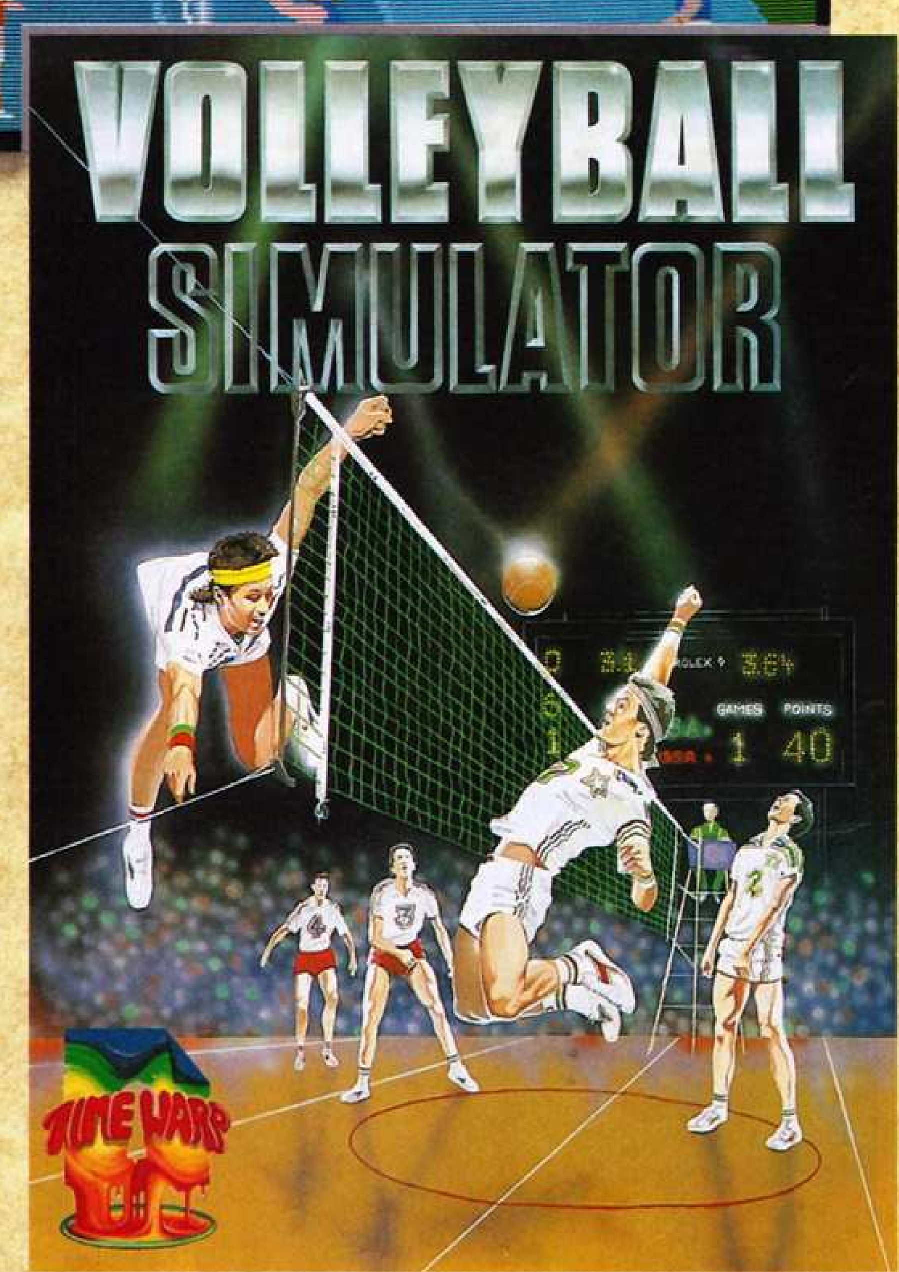
Im Thronsaal befindet sich ein kleiner Roboter und ein Wesen, das auf Head und Heels zukommt, sobald sie den Raum betreten. Man kann beide durch jeweils einen Pfannkuchen stoppen; man sollte also mindestens zwei Pfannkuchen aufheben.

Danach wählt man entweder den linken oder den rechten Eingang zur Krone, die unter nicht berührbaren Kissen liegt. Linker Eingang: ganz entlang, bis zur Wand und dann rechts; beim rechten Eingang hier links.

Wenn man nun die Krone nimmt, ist man »Emperor« und unverwundbar. So kommt man in aller Ruhe nach »Freedom« zurück. ▼



»Head over Heels« auf Atari XL und Commodore 64



STADION AUSVERKAUFT?!

THE VOLLEYBALL SIMULATOR ist die erste sportlich ernstzunehmende Volleyballsimulation mit 12 Spielern!

Beide Mannschaften können von je einem Spieler gesteuert werden. Zusätzlich kann auch gegen den Computer angetreten werden. Alle Regeln und Abläufe des echten Spiels wurden in diesem Programm realisiert.

Doch damit sind die Möglichkeiten des Programms noch nicht erschöpft! Ihnen steht ein umfangreicher Taktikeditor zur Verfügung. So können Sie sich auch noch als Trainer versuchen: Angriffs- und Verteidigungstaktik, sowie die Plazierung können für jeden Spieler definiert werden.

Weiterhin macht der VOLLEYBALL SIMULATOR ganz einfach unheimlich viel Spaß!

Volleyball kann man jetzt auf Schneider CPC, C64, ATARI ST und AMIGA spielen.





VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88/2 66 88